FÖRSTA DELEN I KAMPANJEN ASKHÖST

ÖDESBARN



ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER TRUDVANG

FÖRSTA DELEN I KAMPANJEN ASKHÖST

ÖDESBARN

Ett äventyr till Drakar och Demoner Trudvang
Version 1.0

Koncept och spelidé: John A Jonsson.

Författat av: John A Jonsson och Jörgen Karlsson.

Speltest och värderlig hjälp: Jonas Larsson, Kim Jonsson, Jonas Albonius, Elin Bergström, Christian Midjich, Melina Nyberg, Tommy Petterson, Martin Larsson och Erica Viklund.

Omslagsbild: Jimmy Jacobsson.

Illustrationer och kartor: Kristoffer Eriksson, Jörgen Karlsson, Elin Strömberg och Marija-Sarrii Pelli.

Stort tack: Theodore Bergqvist, Magnus Malmberg, Anders Jacobsson, Robin Liljenberg och Andreas Gylling.

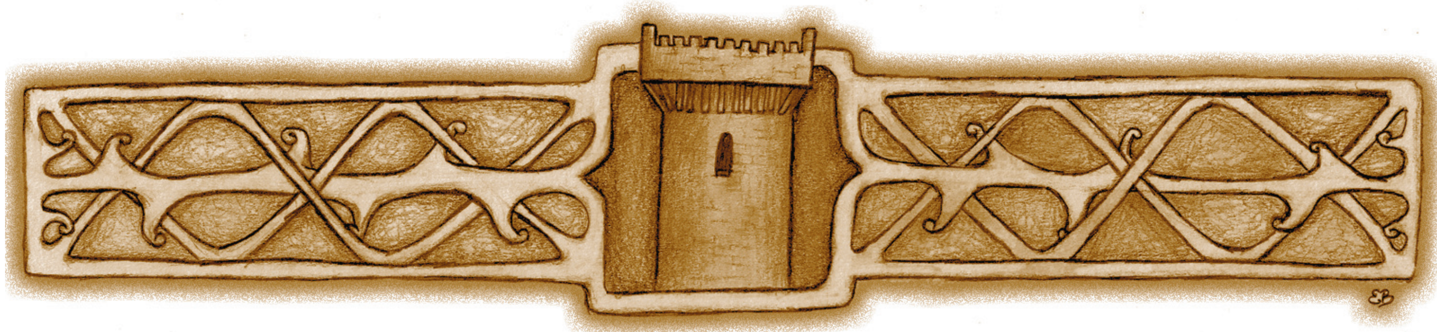
http://medusagames.blogspot.com/



FÖRORD

Välkommen till det första äventyret av tre i kampanjen vi valt att kalla Askhöst, sagan om byggandet av utposten Stórmvakt och de mörka krafter som verkar i bakgrunden. Detta första äventyr består av fyra akter eller deläventyr om man så vill. De fyra akterna är i turordning; Ödesbarn, Den sovande kungen, Dalsmyrens vrede och Garmkonungen. I slutet av varje akt finns det några tips och idéer för vad som kan tänkas hända mellan de olika akterna. Tanken med detta är att spelledaren skall kunna använda sig av dessa för att bygga ut kampanjen på egen hand och för att väva ihop de olika akterna i en lång kampanj där spelarna kan känna att de deltager i händelserna i en världen som förändras och får liv. Har du som spelledare fler idéer än de som presenteras använd dem om du tycker de tillför spelandet något. Kom ihåg den gyllene regeln, det är ditt spel och ha roligt!

John A Jonsson, 2010



Bakgrund

För att underlätta för spelledaren presenteras först en kort summering av äventyret och dess olika deläventyr. Därefter kommer bakgrunden till äventyret som ligger till grund för de händelser som rollpersonerna råkar ut för. Det är viktigt att spelledaren noga läser igenom bakgrunden så att denne har full förståelse för vilka som är goda och vilka som är onda och varför de agerar som de gör. Vi har medvetet lämnat luckor i berättelsen för att de ska förbli ett mysterium till kommande äventyr i kampanjen.

Kort summering

Det första äventyret i kampanjen Askhöst är Ödesbarn och dess fyra deläventyr. Denna kortfattade summering är tänkt att ge spelledaren en grov överblick över varje deläventyr och de viktigaste händelserna som driver rollpersonerna vidare. Observera att händelsförloppet inte måste följas slaviskt utan spelledaren kan ta kampanjen i en egen riktning om denne tycker att det är nödvändigt.

1. Ödesbarn

I Ödesbarn involveras rollpersonerna i mittländaren Chall Kalmans dröm om att bygga en utpost i Minjahura, norr om Dranvelte. Under resan till Minjahura stöter rollpersonerna på olika hinder och faror innan de når utposten Grenheiw som är första målet på resan. Några dagar efter att karavanen anlänt till Grenheiw attackeras utposten av troll. I samband med trollens anfall så finner rollpersonerna ett ungt barn i skogen, föga anar rollpersonerna att detta barn har en större roll i kampanjen än vad som uppdagas i denna del.

2. Den sovande kungen

I Den sovande kungen får rollpersonerna en chans att rädda en by undan ett ondsint gråehjons planer. Detta är en saga om överlevnad, ett svek i det förflutna och även om hur en ung flickas vänlighet kan rädda en hel by. Svärd och sköld kommer inte leda till seger i detta äventyr utan leder snarare till en hel bys undergång.

3. Dalsmyrens vrede

I Dalsmyrens vrede faller rollpersonerna åter in i en härva kring en by som hotas av en okänd makt från det förflutna. När en fasansfull sjukdom börjar sprida sig i byn måste rollpersonerna ge sig ut på en farofylld resa genom en mörk skog i jakt på ett uråldigt folk. Kan rollpersonerna finna den visdom som behövs för att rädda byn innan sjukdomen sprider sig och hotar hela Minjahura?

4. Garmkonungen

Garmkonungen avslutar ävetyret Ödesbarn. Ett fruktansvärt hot ligger som en mörk skugga över Stórmvakt och närliggande byar. Hotet måste stoppas och allianser måste smidas starka nog för att hålla. Två nya bekantskaper görs i denna del utan vetskapen om att dessa två spelar en större roll än de kan ana. Endast i slutet kommer de visa sina sanna färger.

Förutom dessa fyra äventyr innehåller Ödesbarn en mängd förslag, intriger och scenarion som spelledaren kan göra egna äventyr av. Även en beskrivningar av området Minjahura presenteras kortfattat med byarna Vastranas och Dalsmyren. Även rovriddaren Jhorans färstning Morklippa beskrivs tillsamman med dess två lydbyar Jotgard och Hamtum.

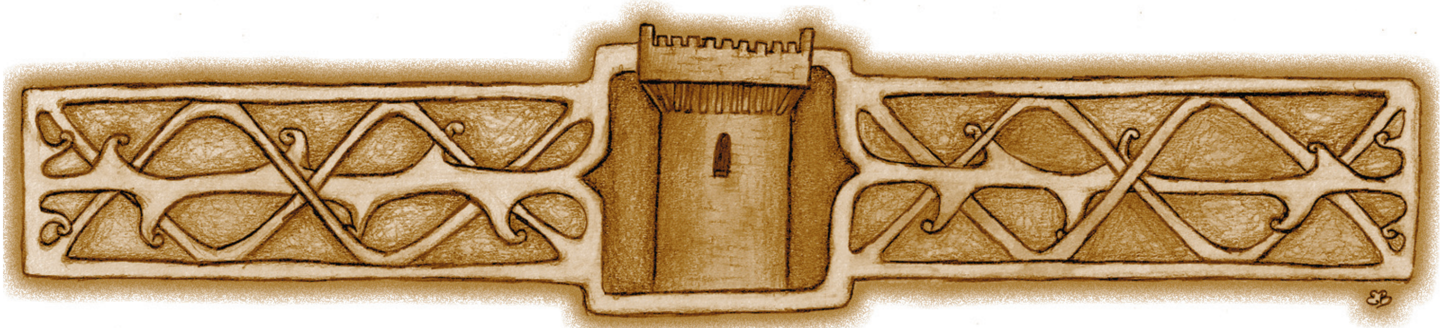
Bakgrund

Bakgrunden till hela kampanjen kan tyckas svår att få en överblick över men vi har delat upp den i antal delar för att underlätta. Vi rekommenderar spelledaren att föra egna anteckningar över saker och ting så att ingen viktig information trillar mellan stolarna.

Trollmästaren

För länge sedan trädde en man ut ur skuggorna av en mörk skog i Fjal. Mannen bar en kåpa mörk som hans själ och runt honom flög korpar skapade av mörkaste vitner. Han vandrade med tysta steg in i en amurisk by till hövdingens hus. Hövdingen krävde svar av mannen men inga fick han. Hövdingen blev vred och höjde sin yxa redo att dräpa. Den mörka mannen höjde då sin hand och med ens anfölls hövdingen av ett dussin korpar. Innan krigarna i byn hunnit ta till vapen var hövdingen död och korparna festade på hans lik. Krigarna underkastade sig genast den mörka mannen och hans vilja.

Styrda av viskningar gjorde de amuriska krigarna räder mot närliggande byar i jakt på ett föremål, en statyett av alfarka. Sakta tunnades dock leden ut. Fler och fler av amurerna leddes blinda in i döden av sin mästare. När endast tre



amurer återstod fann de till slut statyetten i en mindre arkisk by på gränsen till Arkland. De tre krigarna dräpte alla i byn i blind raseri men även två av dem hade fallit innan den sista arken tog sitt sista andetag.

Den sista amuren stod med statyetten tryckt mot sin barm över liken av arker och hans bröder när han åter hörde viskningarna i sitt huvud. Viskningarna beordrade honom till handling. Med gråt i halsen stack han sin egen dolk i sitt hjärta och lät hjärteblodet rinna över statyetten som föreställde en huvudlös fågel. När hans blick började bli dimmig såg amuren konturerna av den mörka mannen framför sig och för första gången talade han. I kör sade den döende och den mörke mannen en mening som ingen levande skulle höra; *"Asfagli flyg, askan bränner, asfagli".*

Därefter dog amuren och hans lik skulle ruttna tillsammans med sina bröder och arkernas kadaver. Den mörke mannen som aldrig skulle tala igen vände sig mot öster, blickade över himlen och försvann sedan åter in i skogens mörker.

Mannen vars sanna namn glömts bort med tiden, kallas Trollmästaren. Han är en mäktig vitnervävare som frestats av de mörka viskningarna vitnern bär med sig. Ingen vet om han är man, alf eller något annat och ingen har sett ansiktet som döljer sig bakom den mörka kåpan. Trollmästaren har länge sökt en mörk makt som alltid legat utom hans räckhåll. En ioi kallad Asfagli vars form liknas vid en huvudlös asfågel. Jakten på denna makt har drivit Trollmästaren vansinnig. Hans hela existens kretsar kring att utvinna kraften som skulle släppas lös tillsammans med Asfagli.

Trollmästaren vet att en av Asfaglis skepnader i Trudvang är en bok i vilken sättet att föra honom in till Trudvang med full makt finns nedpräntat på ett uråldrigt och utdött skriftspråk. Boken förs alltid till Trudvang av en budbärare vars öde det är att födas och sedan avlida efter en kort tid i världen. Efter att den fruktansvärda budbäraren dött kan boken bara existera ett par dygn i Trudvang innan de rena vitnerna i världen förintar den. Under den tiden som boken finns i Trudvang så försöker Asfagli sprida galenskap genom att skapa tvångstankar hos den som bär med sig boken. Att bära boken under för lång tid får bäraren att drömma mardrömmar och i slutändan skapa en besatthet av boken.

Drömmen

Bakgrunden till denna kampanj är etablerandet av en utpost på gränsen till Vildland. Detta för att äga en utpost emot vildländarna och Svartlidens horder av troll och andra oknytt. Mannen bakom denna plan är mittländaren Chall Kalman, en före detta handelsman som nu för tiden hänger sig åt sitt kall att bli byggherre. När han fick höra om att det norr om Timmerskogen och Ysolt fanns ett stort område som mer eller mindre inte var bebyggt fick han idén att använda det området för att etablera en utpost, både som försvarspunkt mot Svartliden och Vildland och även som handelsstation med vildlänska pälsjägare och de få byar som kanske fanns i området. Chall hade även en livlig dröm om att kunna idka handel med alfer som enligt utsago skulle leva i de djupaste skogarna. Han hade under sina resor i Vastermark, Mittland och Osthem sett de olika företeelserna som de olika världsdelarna hade att erbjuda och funderade på hur resultatet av att blanda samtliga delar i ett område skulle se ut. Han kom i kontakt med dvärgen Burldur och stormländaren Hallbiorn som båda fastnade för Challs karisma och drömmar.

För ungefär tre år sedan började Chall att planera hur det skulle vara möjligt att kunna bygga en utpost ungefär en månads resväg norr om Ysolt. Han spenderade lång tid med att resa runt i byarna i Dranvelte och Vortland för att finna hantverkare, gårdsmän och andra kunniga personer som skulle kunna tänka sig att följa med och bygga utposten mot löften om orörd mark och andel av handeln.

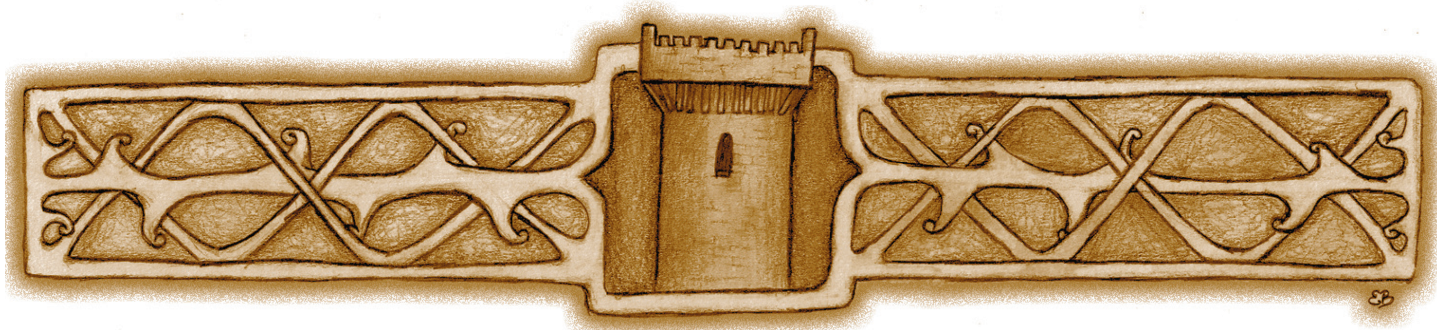
Det var under en av dessa resor som Chall mötte en blind korpikallaalf som kallades för Valhinja. Alfen hade förlorat synen enligt egen utsago efter en strid med troll som hade överfallit honom. Chall som alltid drömt om att träffa en alf blev genast fäst vid den blinde. Valhinja visade snabbt sitt intresse för att hjälpa till med byggandet av utposten. Han berättade att han härstammade från en korpikallastam som en gång fanns vid den tänkta utpostens område.

Under en kväll framför en öppen eld på ett värdshus berättade Valhinja sin tragiska historia om hur hans stam led offer för många anfall från troll och att den närliggande stammen inte ville komma till undsättning. Alfen berättade också hur hela hans stam utrotades under en natt och att endast han själv överlevde. Valhinja sade att han den natten svor att hämnas på dem som lät hans familj falla för trollens anfall. Tagen av denna berättelse lovade Chall att han skulle hjälpa Valhinja att få hämnd på den förrädiska alfstammen som skadat honom så.

Tillsammans gjorde Chall och Valhinja en resplan med det bästa sättet att ta sig till området som enligt Valhinja kallades för Minjahura på eika. Alfen berättade även om vilka byar han kände till om hur terrängen såg ut och om hur vädret var. Utifrån detta så lovade Chall att han när utposten börjat byggas skulle skicka bud till Valhinja så att denne kunde resa till utposten och där skulle de kunna smida planer på vad de skulle göra med alferna.

Den mörka sanningen

Chall har utan att han har en aning om det blivit förd bakom ljuset. Valhinja är inte den han utgivit sig för att vara. Inte heller den historia han berättade för den lättlurade Chall var



sann. Han må vara född Valhinja av en stam korpikalla men den senaste mansåldern har han kallats Mörkeröga. Valhinja är en av de Utvalda som bär med sig kraften att väva vitner och att kunna tala och styra djur.

Redan från ung ålder har Valhinjahaft förmågan att kunna befalla djur att göra saker efter hans vilja. Från början kunde han endast befalla mindre djur, som fåglar och harar, men med åldern kom makten att kontrollera fler och större bestar. Denna förmåga gav Valhinja en känsla av makt och han använde den vårdslöst.

Vad Valhinja inte visste var att det stack i ögonen på andra alfer att en så ovärdig person som han bemästrade denna kraft. En av alferna i hans stam fylldes med vrede och bestämde sig för att göra något åt saken. En ödesdiger natt smög Valhinjas tänkta baneman in i hans boplats med uppsåt att dräpa honom i sömnen. Genom ett ödets nyck var dock Valhinja vaken och märkte att någon smög sig in i rummet och full av skräck kallade Valhinja till sig ett antal giftormar för att försvara honom. Den förvånade banemannen anfölls av ett halvdussin livsfarliga giftormar. Efter en intensiv strid hade han dräpt samtliga ormar men inte innan han själv blivit dödligt förgiftat. Alfen vrålade att Valhinja hetsat ormarna på honom innan han dog under svåra smärtor av giftet i hans ådror.

Valhinja nekade till anklagelsen men stammen trodde mer på den döde krigaren och bestämde för att dömma honom till Mörkerblick, det grymmaste straffet som fanns enligt de alfiska lagarna. Skrikandes och svärandes fängslades Valhinja och den döde krigarens bror skar ur Valhinjas ögon varefter stammens ledare förklarade att Valhinja var död. Det enda som fanns kvar skulle vara den mörka skugga som för evigt skulle kallas Mörkeröga.

Valhinja flydde i blindo ut i skogarna. Efter tre dagars flykt utan vila kollapsade han av törst och utmattning. Valhinja förberedde sig för att dö ensam ute i skogen. Det skulle inte dröja länge innan ett troll eller något annat vidunder ändade hans liv.

Men så ville sig inte ödet…

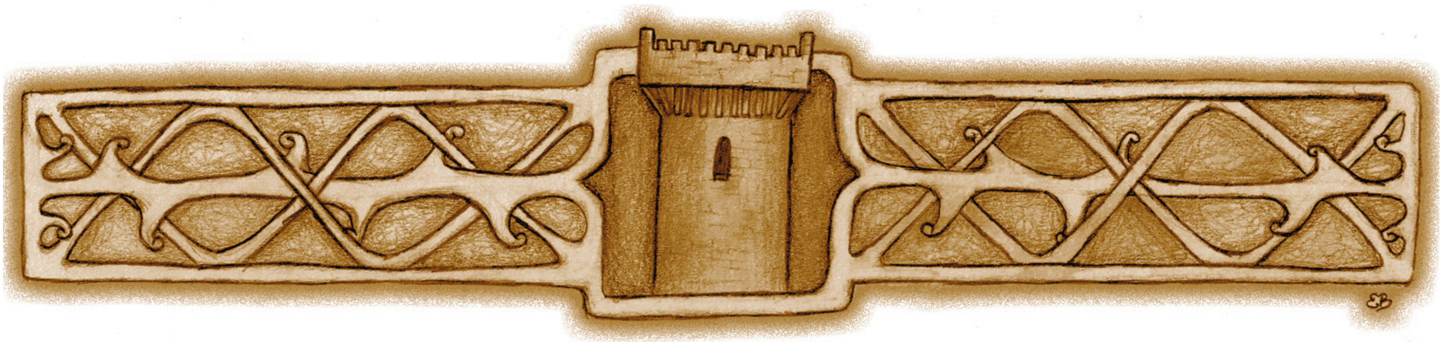
När Valhinja låg där under en gran hörde han flaxandet av vingar runt omkring sig. Han kände igen ljudet som det av kråkor eller korpar. Sedan dog flaxandet ut och ersattes av lätta fotsteg i gräset. Valhinja kände hur någon hjälpte honom upp från marken och gav honom en handfull vatten att släcka den brännande törsten med. Svag och utmattad frågade Valhinja vem denna person som räddat honom var. Vad han fick till svar var inte en talande röst utan snarare viskningar i hans sinne. Viskningarna talade om hämnd, om att Valhinjas potential som vitnervävare och herre över djuren skulle kunna utvecklas till den grad att de skulle kunna utmana de mäktigaste vitnervävarna i hela Trudvang. Ju mer viskningarna viskade ju mer färgades Valhinjas hjärta och sinne av det mörker som förgiftade honom. Svagheten och utmattningen byttes mot hat och vrede. Hans själ skrek efter hämnd på dem som gjort honom blind och lämnat honom att dö för skogens bestar.

Med tiden lärde sig Valhinja väva vitner på nya sätt av sin nya följeslagare. Efter en tid lärde sig Valhinja också att se igen med hjälp av mörka vitner. Under alla dessa år ruvade han på hat tills den dag han mötte en mittländare vid namn Chall Kalman som bar på drömmar om att bygga en utpost i närheten av alfens gamla hem. När han hörde Challs planer fick han egna mörka planer. Tillsammans med sin viskande mentor, Trollmästaren, smed han planer mörkare än de mörkaste hålorna som även dvärgar skydde.

ATT INVOLVERA SPELARNA

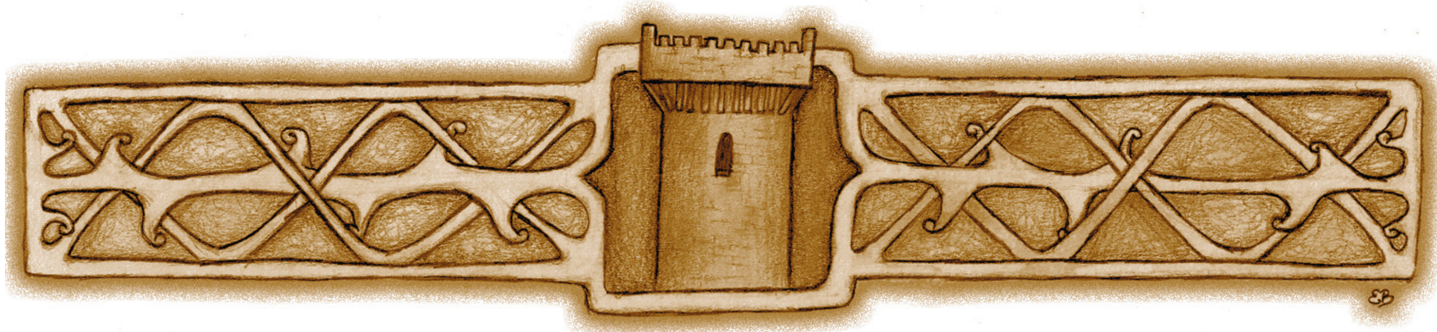
Det finns oändligt antal sätt att involvera spelarna i detta äventyr. Lägg gärna som spelledare och spelare litet tanke bakom varje rollpersons motivation inför äventyret. Varför skulle rollpersonen vilja följa med på en lång resa till ett område de aldrig ens hört talas om? Vad skulle driva dem till att följa med Chall och hans brokiga följe? Ta litet tid att fundera på det när rollpersonerna skapas. En mittländare kanske är släkt med Chall som lovat att följa med honom. En stormländare kanske blir skickad av en stormikjalt för att se om man kan etablera ett nytt område under gerbanis. Viranner kanske söker äventyr eller vill sprida Gaves ord kan tjäna på att följa Chall. Dvärgar kanske anlitas som hantverkare och smeder för att se till att utposten blir stark. Alfer kan komma i en svår sits i detta äventyr i och med Valhinja och hans mörka planer. Men Valhinja har kanske bett Chall att inte berätta att han känner Valhinja och hans planer.
De flesta yrken passar in i äventyret. Hantverkare behövs för att bygga utposten, hirder eller soldater behövs för att rensa skogarna från troll och annat oknytt. Vilmarksmänniskor och jägare behövs för att försörja arbetarna. Troende är viktiga för att uppehålla moralen. Se dock upp för att blanda alltför troende rollpersoner från olika religioner, det kan leda till svåra konflikter. Kunskapare är intresserade av att studera växt och djurlivet i regionen. Underhållare är också bra för att hålla upp moralen i lägret. Dock måste även underhållare liksom alla andra göra sin beskärda del av arbetet på utposten.

På grund av att hela Askhöstkampanjen är tänkt att utspela sig under närmare 20 år så kan det vara klokt av spelledaren att endast ge rollpersonerna maximalt 100 bakgrundspoäng när de skapas.



Ta dig som spelledare tid att planera vad varje rollperson kommer att spela för roll i äventyret och se till att alla spelare får lika mycket uppmärksamhet och känner sig delaktiga i äventyret. Då kampanjen är tänkt att utspela sig under lång tid så uppmanas det att spelarnas rollpersonerna får liv, gifter sig och får barn under kampanjens gång. Kanske faller någon av rollperson för någon existerande spelledarperson eller så kan spelledaren hitta på egna spelledarpersoner som kan vara rollpersoners kärleksintresse.

Glöm inte bort att tänka på mindre detaljer som var rollpersonerna bor, vad deras kunskaper kan användas till och hur man bäst smälter in dem i kampanjen.



Karavanen

I karavanen som ska resa till Minjahura finns det en mängd olika karaktärer och personligheter. För att underlätta för spelledaren presenteras här de viktigaste som rollpersonerna kommer att ha mycket kontakt med under de kommande åren. Många av karaktärerna presenteras endast med de viktigaste färdigheterna och fördjupningarna och spelledaren ska känna sig fri att lägga till fler för att anpassa karaktärerna till sin egna kampanj. Ett tips är att använda de typiska spelledarpersonerna i Trudvang Stigar (sidan 144-147) som grundmall.

Chall Kalman

Karavanens ledare är den karismatiske Chall Kalman. Hans stora dröm är att bygga en stark utpost i Minjahura som ska fungera som ett fäste mot farorna från norr och samtidigt vara en handelsstation för områdets pälsjägare. För att finansiera karavanen har Chall varit tvungen använda det mesta av sin förmögenhet men han hoppas under åren som kommer att tjäna tillbaka det mesta och mer därtill.

Chall går oftast omkring i fina kläder som visar att han är en viktig person och någon att räkna med. Han har brunt hår som ofta är uppsatt i en fläta i nacken. Under de intelligenta blå ögonen och den skarpa näsar bär Chall en buskig mustasch som inte riktigt passar in i hans i övrigt så välvårdade utseende. I diskussion är Chall en rakryggad man som sällan backar från sin sak. Han är dock en mästare på att vända folk till sin sida och kommer att bygga många vänskapsband under resans gång. Inte bara för att han vill alla väl utan även för att han vill stärka sin position som ledare.

Chall Kalman

Roll: Ledare för karavanen.
Ras: Människa (mittländare).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 9 meter.
Exc. karaktärsdrag: Klartäkt +2, Ståndaktig +2, Stel -2.

Kroppspoäng: 28.
Kroppsdelspoäng: Huvud 14, Höger arm 14, Vänster arm 14, Bröstkorg 28, Mage 19, Höger ben 19, Vänster ben 19.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Kulturkännedom (mittland) FV 16, Kulturkännedom (osthem) FV 8, Kulturkännedom (vastermark) FV 8, Handel 16, Skötsel (stad) FV 8, Strid FV 8, Tala (röna) FV 14, Tala (vrok) FV 8.
Fördjupningar: Köpslå, Lag och ordning, Läsa och skriva (röna), Läsa och skriva (vrok), Räkna, Vältalig.
Förmågor: Inga.

Holmgång: 8 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 8 stridspoäng.

Utrustning:
Handyxa, skada 1T10 (ÖP 10). Jaktspjut, skada 1T10 (ÖP 9-10).
Härdat läderharnesk, RV 3. Rikemanskläder.

Hallbiorn

Hallbiorn är en högrest stormländare som bär sitt långa mörkröda hår i två flätor, en i nacken och en uppe på huvudet. Rakt över pannan har han ett fult och synligt ärr som får de flesta att respektera honom som van stridsman. Hallbiorn är egentligen en vildbronja som överlevt vargnatten och har varit med om många strider i sitt liv.

Hallbiorn har rest hela vägen från Ejland för att agera ledare över hirdvakten åt Chall. Han är hård på utsidan och tvekar inte att skälla ut latmaskar och odågor. Han har dessutom mycket svårt för personer som inte vill arbeta och dra sitt strå till stacken. Han kommer inte att tveka med att

Hallbiorn Hirdman

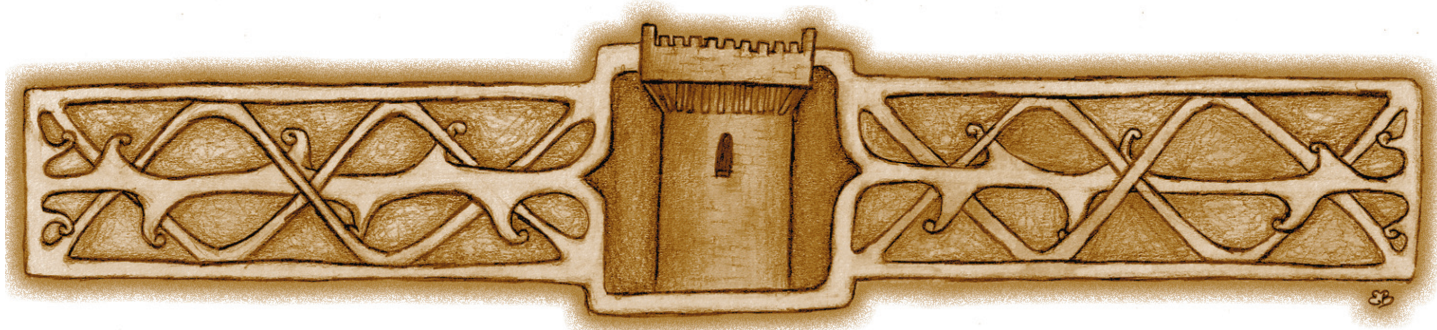
Roll: Arbetsledare och hersir över hirdvakten.
Ras: Människa (stormländare).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 9 meter.
Exc. karaktärsdrag: Urstark +2, Motståndskraftig +4, Stel -1.

Kroppspoäng: 30.
Kroppsdelspoäng: Huvud 15, Höger arm 15, Vänster arm 15, Bröstkorg 30, Mage 20, Höger ben 20, Vänster ben 20.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Hantverk (trä) FV 10, Lönndom FV 8, Riddjur FV 8, Jakt och Fiske FV 10, Strid FV 12, Tala (vrok) FV 16, Tala (röna) FV 8, Överlevnad (skogslandskap) FV 12.
Fördjupningar: Bärsärk, Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare (tvåhandsfattade yxor), Sköldbitare, Svinfylkare, Ledare, Ryttare, Vildvrok.
Förmågor: Inga.

Holmgång: 12 stridspoäng, skada 1T5+2.
Beväpnad strid: 22 stridspoäng.
5 poäng låsta till tvåhandfattade yxor.

Utrustning:
Tvåhandsyxa, skada 1T10 (ÖP 8-10) +5.
Skäggyxa, skada 1T10 (ÖP 9-10) +2.
Metallförstärkt läderrustning, RV 4.



släpa folk med fötterna först till arbetet om han måste. Lär man dock känna Hallbiorn litet bättre inser man att han är en god man med ett gott hjärta. Hård men rättvis skulle man kunna säga. Han har ingen egen agenda under kampanjen förutom att vara Chall trogen och vara första försvarare av Stórmvakt när utposten är färdigbyggd.

BURLDUR

Burldur är en borjornikkadvärg från Tvologoya. Han är smed till yrket och är en god byggmästare. Innan Burldur träffade Chall reste han under ett antal år runt i människornas länder och lärde ut enklare smideskonst. Burldur är en kompakt byggd dvärg med ett vildvuxet rött skägg och en stor näsa. Han går för det mesta omkring i enklare kläder utan ärmar och hans fötter saknar skor.

Burldur har en liten kärra som dras av två envisa åsnor. I kärran har han olika verktyg, städ och annan utrustning som kommer att vara viktig för expeditionen. Burldur är minst lika envis som åsnorna och om de stannar och vägrar gå framåt så ställer han sig och morrar åt dem på Futhark tills de ger med sig. Burldur talar med en djup röst utan att stressa. Han är dock snäll och hjälpsam och åtföljs av fem trälar. Burldur vill kunna använda sina kunskaper inom smide och stenbygge. Därför vill han att Stórmvakt ska bli starkt och att han ska få ett gott rykte. Han kommer att vara Chall trogen under kampanjen och tillsammans med Hallbiorn vara den som står högst i rang under Chall.

BURLDUR

Roll: Byggmästare och smed.
Ras: Dvärg (borjornikka).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 5 meter.
Exc. karaktärsdrag: Tålig +2, Viljestark +4, Ovig -2.

Kroppspoäng: 28.
Kroppsdelspoäng: Huvud 14, Höger arm 14, Vänster arm 14, Bröstkorg 28, Mage 19, Höger ben 19, Vänster ben 19.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Kulturkännedom (borjornikka och Zvorda) FV 12, Hantverk (metall) FV 12, Hantverk (sten) FV 12, Handel FV 12, Lönndom FV 5, Strid FV 12, Tala (futhark) FV 15, Tala (röna) FV 8, Tala (vrok) FV 12.
Fördjupningar: Kampvana, Läsa och skriva (futhark), Läsa och skriva (röna), Läsa och skriva (vrok), Finsmide, Grovsmide, Fortifikation.
Förmågor: Mörkersyn.

Holmgång: 12 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 17 stridspoäng.

Utrustning:
Stridshammare (mitraka), skada 1T10 (ÖP 9-10) +2.
Härdat läderrustning, RV 3.

ILLMANKUU BUDBÄRERSKAN

Ilmankuu Budbärerskan är en dyfer (hälften illmalainaalf och hälften mittländare) och en otroligt vacker kvinna med långt gyllenblont hår och vacker markerade ögon. Hon kan väva vitner även om hon sällan visar det. Ilmankuu har efter sin tid i Baldrsviik givit sig med Chall som tolk utifall de skulle stöta på alfer. Hon är även ledare för expeditionens spejare och stigfinnare.

Ilmankuu har oftare lättare att tas med alfer än med människor efter hennes erfarenheter med människor men är någon snäll mot henne vinner de hennes respekt. Hon blir tidigt vän med Ealgae och de två kan ofta ses sitta med varandra vid en lägereld.

Ilmankuu har ingen större roll skriven i kampanjen men om spelledaren vill kan denne bygga ut henne ännu mer. Hon kommer dock hela tiden vara Chall och Stórmvakt trogen. Ilmankuus bakgrund finns beskriven djupare i Hlogr nummer 1.

ILLMANKUU BUDBÄRERSKAN

Roll: Ledare för spejarna och stigfinnarna.
Ras: Halvblod (dyfer).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 13 meter.
Exc. karaktärsdrag: Smidig +2, Älvalik +2, Ömhudad -1.

Kroppspoäng: 24.
Kroppsdelspoäng: Huvud 12, Höger arm 12, Vänster arm 12, Bröstkorg 24, Mage 16, Höger ben 16, Vänster ben 16.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Besvärjelsekonst FV 12, Extraktkundskap FV 8, Hantverk (mjuka material) FV 12, Jakt och Fiske FV 12, Läkekonst FV 8, Riddjur FV 12, Strid FV 10, Tala (eika) FV 16, Tala (röna) FV 12, Tala (vrok) FV 6, Växt- och djurliv FV 8.
Fördjupningar: Vitnerkalla, Läsa och skriva (röna), Vojnimmha.
Förmågor: Nattsyn.

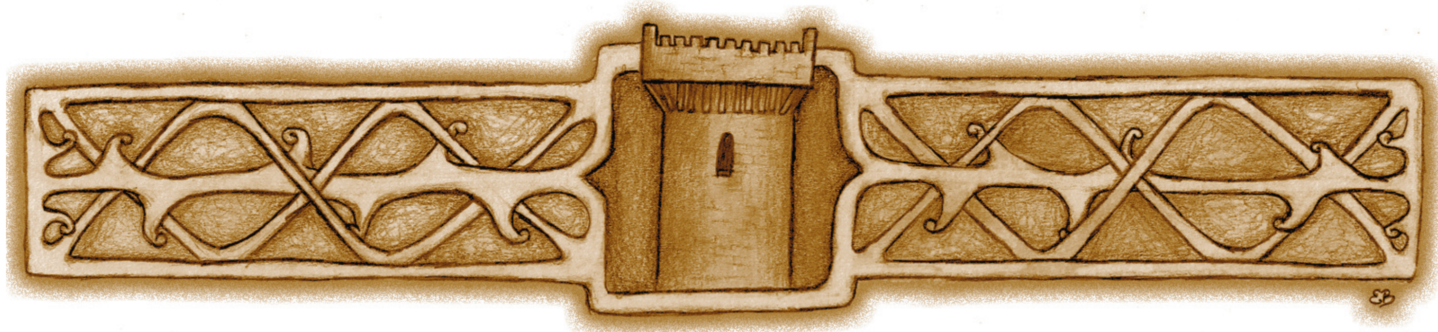
Vitnerpoäng: 40 (hvitalaja).
Besvärjelser: Eld (nivå I & II), Gravitation (nivå I & II), Hindra varelser (nivå I & II), Känslor (nivå I & II), Orientering (nivå I & II), Vatten (nivå I & II), Vitner (nivå I & II), Värme (nivå I & II).

Holmgång: 10 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 10 stridspoäng.

Utrustning:
Jaktbåge, skada 1T10 (ÖP 10). Skalm, skada 1T10 (ÖP 10).
Härdat läderharnesk, RV 3. Vit mittländsk springare (häst).

EALGAE SAGOBERÄTTARE

Som en mittländsk skald, trubadur och allmän underhållare är Ealgae Sagoberättare en uppskattad medlem i karavanen så länge som han stannar i den. Ealgae tänker nämligen inte följa med hela vägen till Stórmvakt utan tänker stanna i Grenheiw som är karavanens första delmål. Han är mycket social



av sig och pratsam och blir lätt vän med rollpersonerna oavsett yrke och ras.

Ealgae har sina rötter i Arje och är medlem i Skwildhugen. Som skald är han mycket talangfull och har stor kunskap om Trudvang och alla dess folkslag. Han berättar med glädje om alfer, dvärgar och troll och kan otroligt många sagor från Vastermark i väst till Osthem i öst.

Ealgae har som en av få deltagare i karavanen redan tidigare i livet rest i Minjahura och han har även besökt byarna Vasternas och Dalsmyren. Han har därför stor kunskap om området och dess omnejd.

Till utseendet är Ealgae litet kortare än en normal mittländare. Hans hår är långt, stripigt och korpsvart och han skulle aldrig få för sig idén att fläta det. Han är inte vacker för hans ansikte bär minnet av många års vandring i världen. Det är dock smått omöjligt att tycka illa om honom tack vare hans goda humör och breda leende.

Ealgae kommer inte att ha stor roll i detta äventyr men kommer att spela en mycket viktig roll i framtida delar av kampanjen. Det är därför viktigt att spelledaren ser till att Ealgae överlever äventyret.

EALGAE SAGOBERÄTTARE

Roll: Trubadur och underhållare.
Ras: Människa (mittländare).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 9 meter.
Exc. karaktärsdrag: Skarpsinnig +4, Gudalik +4, Stel -1.

Kroppspoäng: 26.
Kroppsdelspoäng: Huvud 13, Höger arm 13, Vänster arm 13, Bröstkorg 26, Mage 17, Höger ben 17, Vänster ben 17.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Kulturkännedom (mittland, nhoordland, osthem, soj och vastermark) FV 20, Handel FV 8, Strid FV 5, Tala (eika) FV 20, Tala (futhark) FV 16, Tala (röna) FV 20, Tala (vrok) FV 16, Underhållning FV 16, Växt- och djurliv (mittland) FV 8.
Fördjupningar: Lyriker, Misturalfmål*, Sagoberättare, Silvertunga, Skämtare, Spela instrument (stränginstrument), Tala (alla dialekter och språk), Vältalig.
Förmågor: Inga.

Utrustning:
Mörkgröna kläder och slokhatt. Flöjt och luta.

* Ealgae kommer inte att tala misturalfmål under detta äventyr. Han kommer inte heller att berätta att han kan det. Det är vår hemlighet till kommande äventyr.

AYNA BÖDVARRSDOTTIR

Med sitt långa mörka hår och sin skönhet är Ayna Bödvarrsdottir en välkommen syn för karavanens trötta medlemmar. Ayna och hennes familj kommer ursprungligen från staden Saaga i Ejland och har anslutit sig till Challs i hopp om ett bättre liv. Familjen består av fadern Bödvarr, modern Einka och syskonen Hjordis och Fredwar. Ayna som inte längre är en liten flicka utan en ung kvinna har börjat tröttna på att bli hunsad av sin mor. Därför söker hon sig ofta bort från familjen för att hitta sällskap som förstår henne bättre.

Ayna är dock som person väldigt blyg av sig. Hon är rädd för att inleda en konversation med någon utan att ha något viktigt att säga. Därför kommer hon ibland bara att smyga sig fram till någon av rollpersonerna utan att säga något. Hon har blicken fäst på marken som om hon vore rädd för att möta rollpersonen med blicken.

Om spelledaren vill kan Ayna bli hopplöst förälskad i någon av rollpersonerna och vill inleda en relation med denne. Det skulle ge kampanjen mer djup om Ayna och rollpersonen bildade familj mellan akterna och förutom lojaliteten till sin vänner måste rollpersonen ta hänsyn till Ayna och hennes behov.

AYNA BÖDVARRSDOTTIR

Roll: Gårdsmannen Bödvarrs blyga dotter.
Ras: Människa (stormländare).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 12 meter.
Exc. karaktärsdrag: Smidig +2, Behagfull +1, Tvehågsen -1.

Kroppspoäng: 24.
Kroppsdelspoäng: Huvud 12, Höger arm 12, Vänster arm 12, Bröstkorg 24, Mage 16, Höger ben 16, Vänster ben 16.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

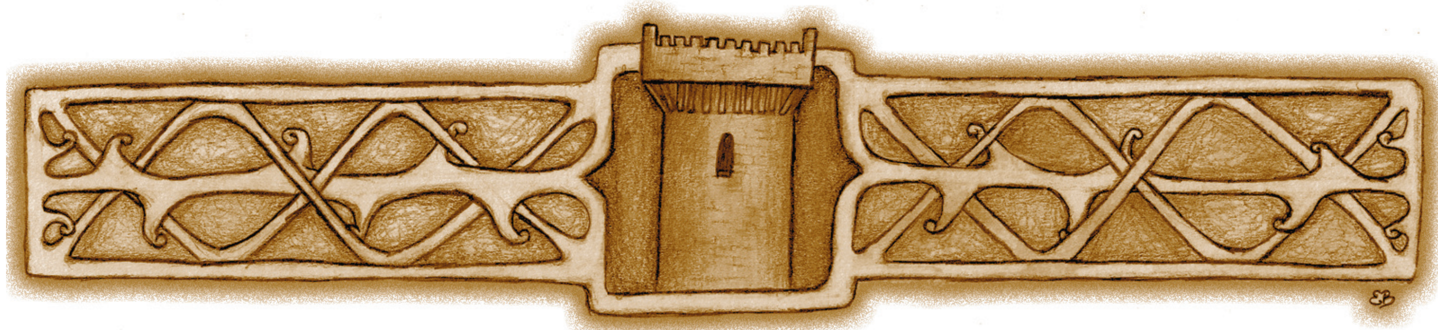
Färdigheter: Hantverk (mjuka material) FV 8, Läkekonst FV 8, Lönndom FV 9, Skötsel (gård) FV 9, Strid FV 5, Tala (röna) FV 4, Tala (vrok) FV 9, Överlevnad (skog) FV 9.
Fördjupningar: Balans, Klädesmakare, Mönster, Sårvård.
Förmågor: Inga.

Holmgång: 5 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 5 stridspoäng.
Utrustning:
Dolk (brons), skada 1T10 (ÖP 10) -1 (minst 1).
Godemanskläder av päls och ylle. Pälsmössa (på vintern).

MARCIN HLOM

Marcin Hlom är en virann från Carlonne, bredaxlad med mörkt hår och en inte alltför sällsam blick. Hallbiorn blir tidigt osäker på honom. Han kan beskrivas som att han har en ”blick som gör personer rädda” eller som Hallbiorn skulle beskriva det: ”han har galenskap i blicken”.

Marcin är stark gavetroende och ser ner på stormländare och mittländare. Han kommer i Stórmvakt att protestera mot att halvblod får bilda familj och äga egna hem. Han kommer aldrig att prata med halvblod. Ser han ett halvblod kommer han att bespotta dem och häva ur sig en kommen-



tar om att de är äckliga. Han hatar även dvärgar och alfer med samma glöd.

Marcin ser från början utposten som en chans att sprida Gaves ord och ljus. Men med tiden kommer den galenskap som syns i hans ögon även att förpesta hans sinne, Marcin är galen, vilket tiden kommer att utvisa.

Alla dessa protester från Marcin sår de frön som senare skapar en splittring i Stórmvakt och ännu senare byggandet av byn Gavgand väster om Stórmvakt. Bygg som spelledare upp en bild av honom som en tvär och otrevlig individ som är mot alla som inte är gavetroende. Hans agenda är enkel, se till att endast gavetrogna accepteras i Stórmvakt. Marcin kommer även i framtiden stå för mer problem för Stórmvakt, mer om detta i kommande delar av kampanjen.

MARCIN HOLM

Roll: Fanatisk gavalian och rortväktare.
Ras: Människa (virann).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Ståndaktig +2. Stark 1, Obehaglig -1.

Kroppspoäng: 29.
Kroppsdelspoäng: Huvud 15, Höger arm 15, Vänster arm 15, Bröstkorg 29, Mage 19, Höger ben 19, Vänster ben 19.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Kulturkännedom (vastermark) FV 13, Kulturkännedom (mittland) FV 3, Religion (nidendomen) FV 13, Skötsel (krig) FV 12, Strid FV 12, Tala (röna) FV 15, Tala (vrok) FV 6.
Fördjupningar: Ceremoni, Kampvana, Köpslå, Liturg, Mässvana, Vältalig, Rustningsbärare, Rustningsmästare, Sköldbärare, Stridsvana, Vapenbärare (enhandsfattade yxor).
Förmågor: Inga.

Gudapoäng: 26.
Böner: Den svarta ekens bön (nivå I), Gaves blick (nivå II), Gudamål (nivå I), Helgonkraft (nivå II), Stigmata (nivå II).

Holmgång: 12 stridspoäng, skada 1T5+1.
Beväpnad strid: 23 stridspoäng.
5 poäng låsta till enhandsfattade yxor.

Utrustning:
Pendelyxa, skada 1T10 (ÖP 9-10) +1.
Medelstor sköld.
Bandrustning, RV 8. Grenhjälm, RV 9.

YGGBRAN AV HUSET WALDFELD

Yggbran är en riddare från Silvtrunder och han tillhör huset Waldfeld. Han stötte på Chall i Dranvelte och lovade att följa med honom till Minjahura och kommer att förespråka att det byggs en gavehelgedom i området. Yggbran är pålitlig, modig och en blivande mästare på spjut. Han bär sitt smutsblonda hår i en fläta. Han kommer till en början att ha svårt för andra religioner än nidendomen men efter att ha sett Hallbiorn och Johir i strid kommer han att vinna deras respekt och bli vänner med dem. Trots att han är gavetroende så är han inte lika fientligt inställd mot andra som Marcin är och kommer vara Chall trogen.

Yggbran kommer att vara hjälpsam mot de som verkar svaga då han minns när han själv var ung och blev behandlad illa av dem som var starkare än honom. I sin ungdom mötte han en tronländare av ätten Smirgelä vid namn Uin Glimm som tog honom under sina vingar och försvarade honom. När Yggbran senare blev riddare i Gaves tjänst så svor han för sig själv att aldrig vara elak mot de svaga. Han har en otrolig respekt för alla tronländare och skulle aldrig tveka att hjälpa en tronländare i nöd.

YGGBRAN AV HUSET WALDFELD

Roll: Karismatisk riddersman.
Ras: Människa (virann).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 9 meter.
Exc. karaktärsdrag: Behagfull +2, Urstark +2. Stel -1.

Kroppspoäng: 29.
Kroppsdelspoäng: Huvud 15, Höger arm 15, Vänster arm 15, Bröstkorg 29, Mage 19, Höger ben 19, Vänster ben 19.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Kulturkännedom (vastermark) FV 12, Kulturkännedom (mittland) FV 10, Kulturkännedom (tronland) FV 8, Religion (nidendomen) FV 6, Skötsel (krig) FV 12, Strid FV 12, Tala (röna) FV 15, Tala (vrok) FV 6.
Fördjupningar: Ceremoni, Kampvana, Köpslå, Liturg, Mässvana, Vältalig, Rustningsbärare, Rustningsmästare, Räkna, Sköldbärare, Stridsvana, Vapenbärare (enhandsfattade yxor).
Förmågor: Inga.

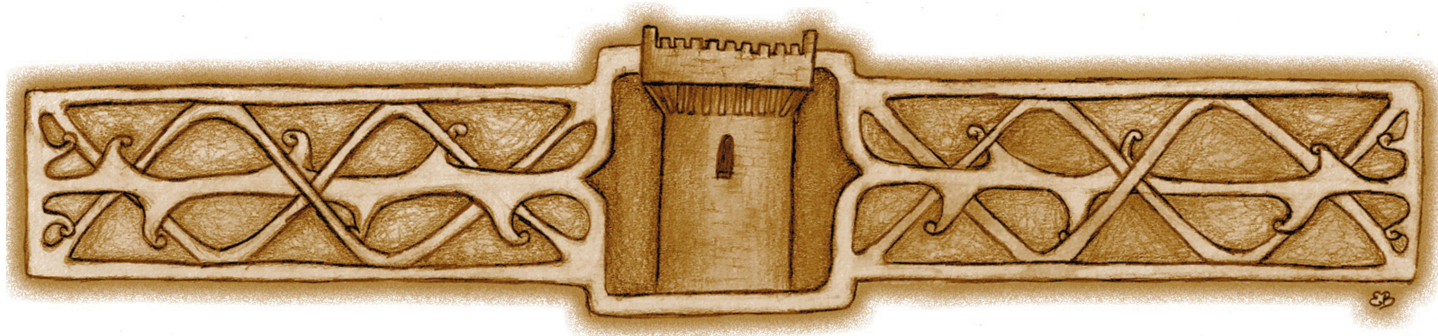
Gudapoäng: 26.
Böner: Den svarta ekens bön (nivå I), Gaves blick (nivå II), Gudamål (nivå I), Helgonkraft (nivå II), Stigmata (nivå II).

Holmgång: 12 stridspoäng, skada 1T5+1.
Beväpnad strid: 23 stridspoäng.
5 poäng låsta till enhandsfattade yxor.

Utrustning:
Pendelyxa, skada 1T10 (ÖP 9-10) +1.
Medelstor sköld.
Bandrustning, RV 8. Grenhjälm, RV 9.

JOHIR

Johir är en av de stormländska hirdmän som följer med Hallbiorn. Johir är född i Ejland och hans far var en vildbronja. Han har brunt hår uppsatt i en fläta och rakade sidor på huvudet. Han bär ett huggsvärd och en sköld. Han är arbetsam och fungerar bra under Hallbiorn som han ser upp till. Hans mål är att bli en bra krigare, finna en vacker kvinna och bli far åt starka barn.



HREIGIR ENÖGA

Hreigir Enöga är en vortländsk missdådare som under en konspiration försökte att ta makten över Stormklippas tjuvar istället fick ögat utstucket och tvingades fly från staden. Han hörde talas om Challs planer och begav sig av norrut. Hreigirs mål är att med alla medel ta kontrollen över missdådarna i den nya utposten och till sin hjälp har han ett antal trogna mördare och tjuvar som tvingades fly med honom från Stormklippa.

Hreigir spelar ett dödligt spel då han som fasad påstår sig vara en av Stormehansans utsände och dessutom bär på ett välgjort förfalskat pergament med stormehansans sigill. Han är en skäggig och välbyggd man med långt hår i vildbronjeman och skulle vara stilig om det inte vore för hans enda stålgrå öga som både lyser av grymhet och girighet. Han bär slitna men till synes dyrbara ylleklåder (stulna) och en varm vargpäls över axlarna. Han bär också en skäggyxa i bältet för syns skull men har ett antal dolda knivar i kläderna som han hanterar betydligt bättre.

Som stormehansans "representant" kommer Hreigir och hans kumpaner att försöka skaffa sig så mycket makt som möjligt när väl karavanen kommer fram till Stórmvakt. Det enda de fruktar är att en riktig representant från Stormehansan ska avslöja deras falskspel. De är villiga att gå över lik för att försvara sin hemlighet.

JOHIR

Roll: Hirdman och Hallbiorns vän.
Ras: Människa (stormländare).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Urstark +2, Härdad +1, Obehaglig -1.

Kroppspoäng: 30.
Kroppsdelspoäng: Huvud 15, Höger arm 15, Vänster arm 15, Bröstkorg 30, Mage 20, Höger ben 20, Vänster ben 20.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Hantverk (trä) FV 5, Geografi (Osthem) FV 5, Lönndom FV5, Rörlighet FV 5, Riddjur FV 8, Skötsel (krig) FV 5, Strid FV 10, Tala (röna) FV 8, Överlevnad (skog) FV 5.
Fördjupningar: Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Sköldbärare, Kampvana, Rustningsbärare, Holmgång.
Förmågor: Inga.

Holmgång: 15 stridspoäng, skada 1T5+2.
Beväpnad strid: 15 stridspoäng.
5 poäng låsta till enhandsfattade svärd.
5 poäng låsta till sköldar.

Utrustning:
Krumsvärd, skada 1T10 (ÖP 10) +2. Medelstor sköld.
Härdat läderrustning, RV 3. Dryckesskinn med mjöd. Signalhorn.

HREIGIR ENÖGA

Roll: Falsk representant för stormehansan och missddådare.
Ras: Människa (stormländare).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 12 meter.
Exc. karaktärsdrag: Smidig +2, Klartänkt +1, Obehaglig -1.

Kroppspoäng: 26.
Kroppsdelspoäng: Huvud 13, Höger arm 13, Vänster arm 13, Bröstkorg 26, Mage 17, Höger ben 17, Vänster ben 17.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Extraktkunskap FV 12, Handel FV 12, Kulturkännedom (mittland) FV 7, Kulturkännedom (osthem) FV 12, Lönndom FV 12, Rörlighet FV 8, Strid FV 8, Skötsel (stad) FV 12, Tala (röna) FV 5, Tala (vrok) FV 12.
Fördjupningar: Drogkunskap, Dulgastöt, Finna dolda ting, Förfalskning, Giftkunskap, Kampvana, Köpslå, Stridsvana, Specialvara (kryddor och värdepapper), Vapenbärare (stickvapen), Värdera, Örtkunskap.
Förmågor: Inga.

Holmgång: 12 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 18 stridspoäng.
5 poäng låsta till stickvapen.

Utrustning:
Dolk, skada 1T10 (ÖP 10). Härdat läderharnesk, RV 3.

UVAR

Uvar är en gårdsman och jägare från Bysente. Han har blivit lovad plats att bygga en stor gård av Chall. Hans fru Unn avled för några år sedan och efter det tappade han lusten att bo kvar i sin by och begav sig till Mittland för att arbeta som dräng. Efter att ha hört om Chall Kalman begav han sig till Ysolt med förhoppningar om att finna arbete. Han är mörkhårig och ser bitter ut, även om han är bitter så är han arbetsvillig och avskräcks inte av arbete. Uvar kommer senare att finna Aynas syster Hjordis mycket vacker och falla för henne.

UVAR

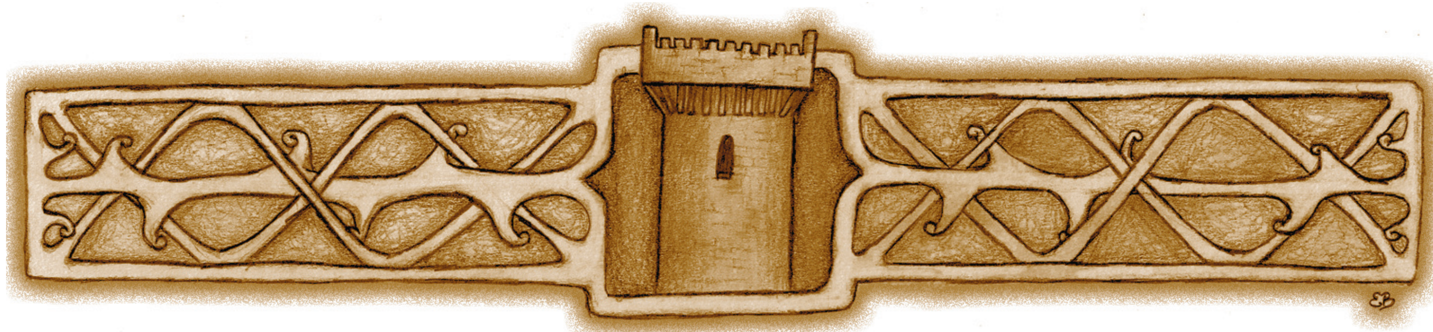
Roll: Gårdsman från Bysente.
Ras: Människa (virann).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Härdad +2, Beslutsam +1, Trögtänkt -1.

Kroppspoäng: 26.
Kroppsdelspoäng: Huvud 13, Höger arm 13, Vänster arm 13, Bröstkorg 26, Mage 17, Höger ben 17, Vänster ben 17.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Skötsel (gård) FV 10, Hantverk (trä) FV 8, Strid FV 8, Tala (vrok) FV 8, Kulturkännedom (vastermark) FV 5, Riddjur FV 7, Växt- och djurliv FV 5.
Fördjupningar: Grovsnickeri, Holmgång, Jordbrukare.
Förmågor: Inga.

Holmgång: 13 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 13 stridspoäng.

Utrustning:
Högaffel, skada 1T10 (ÖP 10). Tjockt tyg, RV 1.



MINJAHURA

Detta äventyr börjar med att rollpersonerna följer med Chall Kalmans karavan från Ysolt i Dranvelte och som genom många faror och äventyr slutligen kommer fram till det område som kallas Minjahura. Här upprättas utposten Stórmvakt och de första trevande försöken görs för att skapa kontakt med de närliggande byarna. Det är någonstans i Minjahura som alla deläventyr äger rum förutom det första.

För att få en bättre förståelse över området presenteras här de olika platserna och byarna i Minjahura. De flesta platser presenteras kortfattat då en större beskrivning finns i de olika deläventyren. Det finns dock platser som presenteras mer utförligt eftersom de inte har en så framträdande roll i någon av deläventyren men kommer att ha det i framtida äventyr. Det kan dessutom hända att spelledaren vill använda dessa platser för egna äventyr och konflikter.

MINJAHURA MED OMNEJD

Minjahura är ett natursköntområde norr om Dranvelte. Man vet att det en gång i tiden bodde många alfer i området men de har försvunnit med åren. Nu bor bara en spillra kvar. Man kan också hitta små ruiner efter människors boplatser. Det fanns tidigare ett rike i dessa trakter men det föll för länge sedan. Annars så ser Minjahura ut mycket som övriga Svartliden. Tät och vildvuxen skog blandas med öppna slättområden och mindre berg.

Alfskogen

I närheten av Minjahura bor det en stam korpikallaalfer. Man vet inte exakt var de bor men man vet att de håller till i en skog som kallas Alfskogen. Enligt ryktena ska det finnas ett förtrollande by i denna skog där alferna lever sina liv men om detta är sant eller inte vet endast alferna själva.

Braanwall

Några dagars vandrande nordost om Dalsmyren finns en liten by med mittländska nybyggare. Byn som kallas Braanwall är inte speciellt stor, den innehåller bara åtta gårdar, men har däremot ett imponerande pålverk som skydd mot skogens faror. Byborna i Braanwall är samtliga anhängare av ostroseden och vill man höra historier om hjältar och stordåd ska man besöka byn. En säregen tradition som har i Braanwall är att man varje vinter håller ett långt skidlopp. Vinnaren äras högt och ett stort gille hålls till dennes ära.

Dalsmyren

Dalsmyren är en mindre by vid sjön Myrvattn. Närheten till Alfskogen har resulterat i att det finns en stor mängd halvblod i byn. De flesta invånarna verkar i större eller mindre grad vara en blandning av osttroner och barkbölingar. Huvudnäringen i byn är fiske. Även handel med alfiska varor förekommer i liten skala. I närheten av Dalsmyren finns en myr där byborna en gång i tiden utvann myrmalm. Denna verksamhet har dock avslutats för länge sedan.

De gamla kumlen

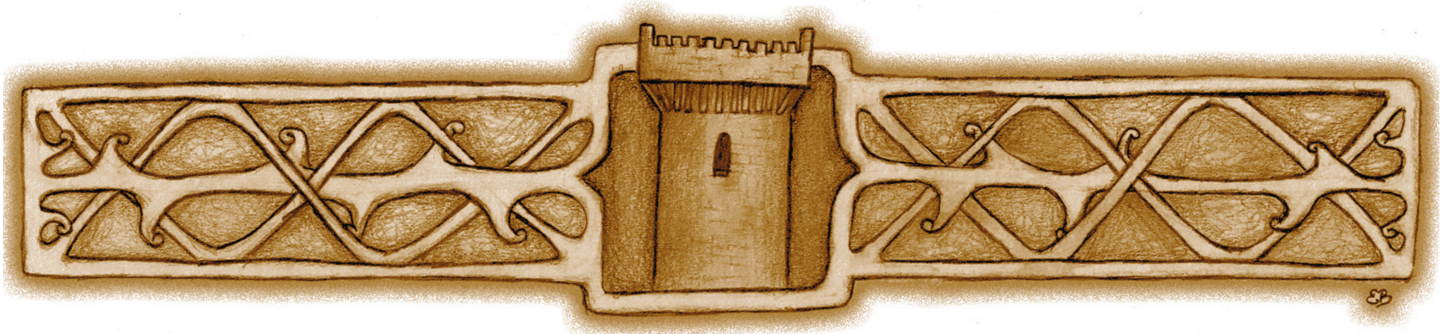
Fyra dagsmarscher norr om Stórmvakt i mitten av en öppen äng finns det en träddunge bland några mindre kullar. I träddungen finns det fem stycken stora kummel. Stora gravkullar av hundratals stenar som ligger i fem stora högar. Kumlen är väldigt gamla och gräs och mossa täcker så gott som alla stenar. De flesta finner denna plats obehaglig och till och med skrämmande. Oavsett väder är det alltid dimma i dungen. Vissa dagar täcker dimman hela dungen och ibland bara några få fläckar. Det står också ett antal runstenar utspridda i dungen. Dock är runorna uråldriga och går inte att tyda.

Alla som befinner sig i dungen känner en låg nästan surrande känsla i maggropen. Rollpersoner som har färdigheten Besvärjelsekonst kan identifiera detta som en stor laddning vitner som ligger i marken. Har rollpersonerna spelat äventyret Galtevår så känner de igen känslan ifrån kratern där Orakelbenen ligger.

På denna plats har fem mäktiga vitnervävare begravits en gång för många mansåldrar sedan. De fem trollkarlarnas trälar och ättlingar begravde dem bredvid varandra då de var goda vänner i livet. Dessa fem trollkarlar var en gång i tiden rådgivare åt kungarna i borgen Muramundi nordöst om Minjahura. De starka vitner som fanns i deras begravda kroppar har spridit sig till marken och givit området en konstant överskott av vitner.

Alla som försöker använda magi i dungen får +5 vitnerpoäng varje spelrunda. Dock gör mängden vitner att det blir lättare att både kasta perfekt och snedtända. Se tabellen nedan.

VITNERTYP	PERFEKT SLAG	SNEDTÄNDNING
Hvitalja	1-3	19-20
Vaagritalja	1-2	19-20
Morkvitalja	1-2	18-20



Grenheiw

Långt söder om Minjahura ligger Grenheiw som är en utpost på vägen mellan Stórmvakt i norr och Ysolt i söder. Grenheiw byggdes ursprungligen för att tillgodose ett stenbrott norr om utposten med varor och utrustning. Efter att stenbrottet lades ner omvandlades Grenheiw till handelsutpost där jägare och stigfinnare kan sälja sina varor och hämta upp förnödenheter.

Heltreiskr

Norr om byn Dalsmyren ligger ett fasansfullt träsk som kallas Heltreiskr, dödsträsket. Träsket ligger i en sänka skymd av en tät skog och myrmark. Träsket stinker av död och förruttnelse och det ryktas att man sett mörka skepnader vandra i träsket och mystiska ljus so lockar människor i fördärvet.

Myrvattn

Myrvattn är en sjö strax utanför byn Dalsmyren som är rik på fisk och kräftor. Namnet kommer från den närliggande myren som sjön delar vatten med. Det ryktas även att Heltreiskr får sitt vatten från samma källa men detta är det ingen som har undersökt.

Stórmvakt

Stórmvakt är den utpost där hela kampanjen utspelar sig kring. När Chall Kalman och rollpersonerna först kommer till platsen är det bara ett stort fält men med åren byggs en by snabbt upp i anslutning till en fästning. För Stórmvakts utveckling läs mer i varje enskilt deläventyr.

Vastranas

Vastranas är en idyllisk liten by som ligger naturskönt på båda sidorna av en älv. Byn har ett femtiotal invånare som mest ägnar sig åt jordbruk och handel. I byn finns det även ett litet värdshus där det är trevligt att ta sig ett stop öl. Man får dock passa sig när man kommer till byn för det ryktas nämligen att det bor ett hemskt troll i närheten.

Morklippa

Tre dagsmarscher öster om Minjahura ligger den ståtliga borgen Morklippa där rovriddaren Jhoran bor. Borgen som är byggd i trä är omgiven av en hög palissad med fem vakttorn och en mindre vallgrav. Själva borgen är byggd på en kulle och har två våningar med ett halvt dussin rum och två utkikstorn, ett mot norr och ett mot väster. Innanför palissaden finns även två mindre hus, ett för Jhorans personliga hird på två dussin stridstrålar och ett för övriga trälar.

Runt borgen har ett dussin långhus uppförts, där bor handelsmän och garvare. Denna lilla by kallas ofta Morklippa, även om det i första hand är namnet på Jhorans borg. Det finns även ett värdshus dit alla från Jotgard och Hamtum kan bege sig. Värdshuset kallas Gromhjand och drivs av vildländaren Onter Gann som förser Jhoran med mjöd, öl och vin i utbyte mot beskydd. Gromhjand är den naturliga knutpunkter för alla från Hamtum, Jotgard och även för Jhorans stridstrålar.

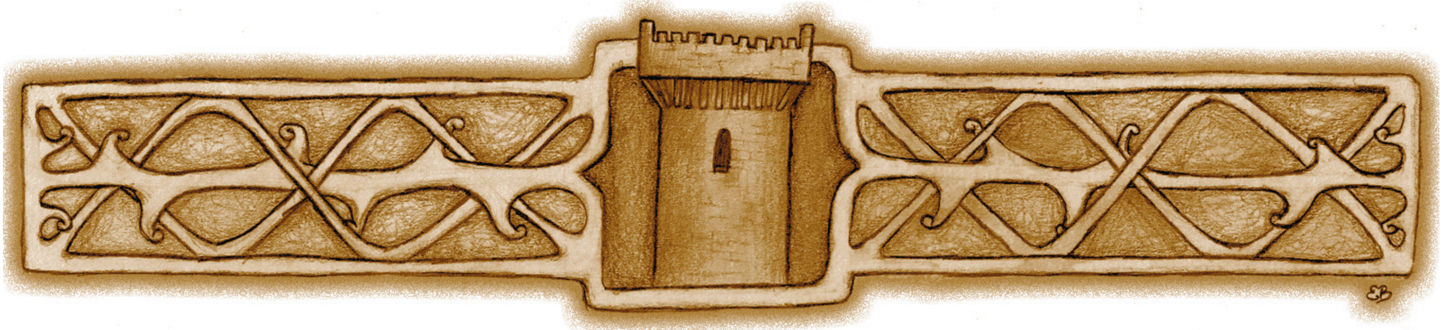
Jotgard och Hamtum

I skuggan av den mäktiga borgen ligger byarna Jotgard och Hamtum. Utåt sett vaktas byn av Jhorans stridstrålar som patrullerar byarna dag och natt för att hålla troll och oknytt borta. Egentligen håller Jhoran och hans vasaller de två byarna i ett järngrepp. Byarna förser Morklippa med mat, trälar och vid behov kvinnor medan Jhoran förser dem med försvar mot troll och vildmän. Ingen av byarna lider märkvärt av Jhorans tyranni men många önskar att de kunde få leva fria och inte behöva vara bevakade dag som natt av vakter. Inte minst för att de öppet vill dyrka Hamingjes. Jhoran har haft svårt med den mörka tron, men han börjar mer och mer tro på den. De som lever i byarna består av en blandning av vildländare och agroter. Alla Jhorans, Braghs och Ektors stridstrålar är agroter.

I Jotgard som ligger en halv dag söder om borgen finns en handfull jägare som med Jhorans hjälp har kunnat få tillgång till de jaktmarker norr om Morklippa och har Jhorans tillåtelse att jaga där, förutsatt att Jhoran får en stor del av bytet. Byn består av två dussin långhus och ett större träbygge där Ektor huserar. Byggnaden består av två våningar med ett öppet torn som tredje våning. Där uppe har Ektors stridstrålar god uppsikt över byn, vissa dagar ser han ända bort till Morklippa. Ektor har beordrat byborna att hugga ner skogen som finns mellan Jotgard och Morklippa, något som fem män varje dag arbetar med. Virket används för att bygga en mur runt byn. Muren är i dagsläget endast ett par meter lång, men arbetet går framåt.

I Hamtum, en dagsmarsch norr om borgen finns det tre dussin gårdar som förser Morklippa med mjölk, smör, ost och kött. Hamtum styrs av Bragh, som styr ifrån sin jaktborg som ligger i mitten av byn. I Hamtum finns dock något som fångat Jhorans intresse på senare tid, en vildländsk bronssmed flyttade nämligen nyligen dit. Jhoran har med löften om rikedom och mark övertygat smeden att förse stridstrålarna med bättre vapen och rustningar.

Hamtum är den by som har mycket kontakt med vildmännen i öster som vandrat in från Vildland. Dessa erbjuds då och då att bosätta sig nära byn i utbyte mot att de arbetar som hirdmän eller jägare. De starkaste kan upptas till Jhorans stridstrålar. Dock håller större delen av vildmännen sig utanför byarna, många är helt enkelt för vilda för att bo i en by. Det händer ibland att vildmännen anfaller Hamtum



eller Morklippa för att åter drivas tillbaka av de alltför kraftfullare stridstrålarna.

Livet i Morklippa följer ett givet mönster. Stridstrålarna spenderar sin tid med att träna eller patrullera de olika byarna. Jhoran är hård på disciplinen och belönar rikligt de som utmärker sig. Stridstrålarna paras ihop två och två tidigt i träningen och lär sig strida med sin vapenbroder tills ett starkt lojalitetsband formats mellan de två. De sex bästa stridstrålarna blir utvalda till att vara Jhorans privata livhird. Detta halvdussin får bo i borgen, tränas av Jhoran själv och även äta med Jhoran. Varje dag äter de en festmåltid av det finaste Morklippa, Jotgard och Hamtum kan erbjuda. Kött och fågel, fläsk och vilt, följt av grädde och frukter. Det är sannerligen något som alla stridstrålar vill äta, därför försöker de konstant bli bättre i hopp om att få upptas i livhirden. Dock vet de att de verkligen måste vara de bästa, visas någon som svag eller opålitlig så byts de ut. Jhoran tillåter inte att stridstrålar missar patruller, är berusade på vakten eller våldför sig på de rikare familjernas döttrar.

Jhoran har en tid övervägt att lägga Vastranas och närliggande byar under sig men saknar det manskap som skulle behövas för en sådan uppgift. När nyheten om Chall Kalmans bygge av den nya utposten nådde hans öron bestämde han sig för att bida sin tid. Efter att ha hört om stenfyndigheten planerar han att skaffa Chall som en bundsförvant och nyttja honom för att skaffa sten så han kan göra Morklippa mäktigare. Skulle Morklippa bli starkare så kanske han skulle få fler vildmän att svära honom trohet.

HÄNDELSER OCH INTRIGER I MORKLIPPA

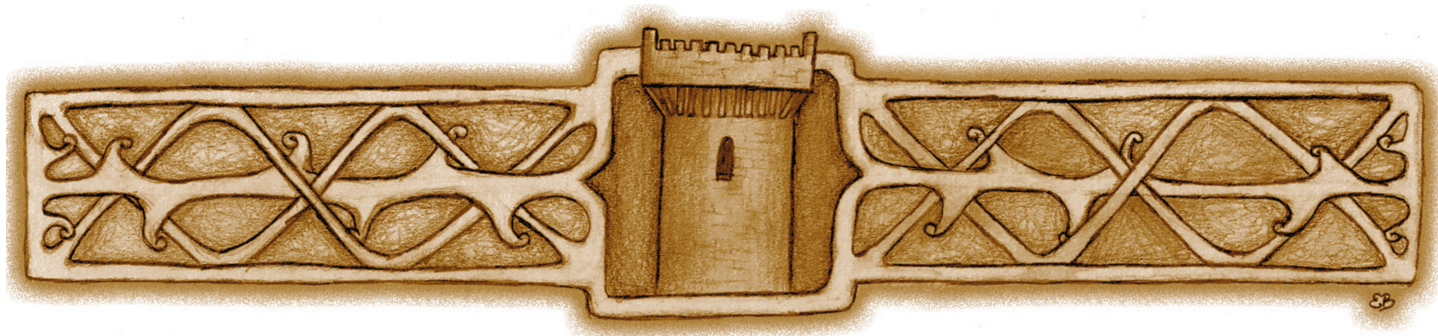
Om rollpersonerna besöker Morklippa eller byarna Jotgard och Hamtum finns en risk att de drar till sig Jhorans intresse. Här följer därför några händelser som kan hända i detta område och som rollpersonerna kan bli indragna i. Spelledaren ska känna sig fri att brodera ut dem efter egen fatabur.

- När rollpersonerna befinner sig i Morklippa så kommer nyheten att en mängd troll synts till i närheten av Hamtum. Detta är några av trollen som är under Grashnack (se Den sovande kungen). Jhoran kanske ber rollpersonerna bege sig till Hamtum och tala med Bragh. Väl i Hamtum så inser rollpersonerna att Bragh föredrar att hans stridstrålar vaktar hans egen jaktborg än att vakta byn. När en av Hamtums jägare dödas av troll blir situationen allvarligare. Rollpersonerna måste kanske övertyga Bragh att låta hans stridstrålar att försvara byn tillsammans med dem. Skulle detta resultera i fler dödsfall i byn kommer Jhoran att överväga att sätta Bragh på plats en gång för alla.
- Som fortsättning på ovanstående kanske Jhoran straffar Bragh genom att tvinga honom att avsäga sig ledarskapet över Hamtum en tid. Om någon av rollpersonerna visade sig vara duglig (och medgörlig) kanske Jhoran erbjuder personen att bli tillfällig hövding över Hamtum tills Bragh har straffats nog.
- Ryktet går om att en vildman ifrån en av de mindre stammar som finns öster om Morklippa hotar att anfalla Stórmvakt med hela sin stam. Chall får höra detta och skickar rollpersonerna till Morklippa för att undersöka och be Jhoran om hjälp. Dock hjälper Jhoran sällan till utan en baktanke…
- Onter Gann behöver någon som kan bege sig in i skogen för att finna örter åt honom. Rollpersonerna lovas bra priser om de beger sig österut för att finna örterna. Vad Onter inte berättar är att det finns både vildmän och skoller (och kanske annat oknytt) i det träskområde där örterna sägs växa.
- Jhoran skickar bud till Stórmvakt att han vill träffa Burldur för att diskutera den nya fästningen han vill bygga. Chall tvekar första att skicka iväg dvärgen men inser att det ligger i hans intresse att vara vän med rovriddaren. Burldur vill dock inte resa ensam och undrar om inte rollpersonerna vill följa med som hans eskort.

JHORAN

Jhoran var en gång en förkämpe för nidendomen och har under sitt liv dräpt många av Gaves fiender innan han en dag under ett slag emot Häxmästarens trupper skadades och lämnades för död av sina forna riddarbröder. Den händelsen formade Jhoran som den dagen förbannade han Gave för att guden övergett honom. Efter det fann han sig tillbaka, dräpta de som lämnat honom och flydde österut. Med sig hade han några andra rovriddare, Ektor och Bragh, som både svurit Jhoran trohet. Ektor styr över Jotgard medan Bragh styr över Hamtum, båda är väldigt trogna Jhoran, utan honom skulle de bli utan det liv i lyx de skaffat sig. Jhoran litar mest på Ektor och använder honom oftast när han vill ha något utfört.

Mäktig är det bästa ordet som beskriver rovriddaren Jhoran. Han har breda axlar, är lång och muskulös. Han är närmare 200 trolltår lång. Hans bruna ögon är otroligt intensiva under hans buskiga ögonbryn och grova panna. Han har mörkbrunt hår som räcker till axlarna och välansat skägg, trots att han är en rovriddare så för han sig som en sann riddare. Han bär ofta sin ringbrynja och en mörkröd tunika. Sin grenhjälm har han slängt bort i skogen och bär vid behov en bronshjälm. Han bär ett tungt svärd i stål och en massiv eksköld.



EKTOR

Bredaxlad, med tovigt rött hår och skägg, det är Ektor. Han har ett runt ansikte med en minst lika rund näsa och stora ögon. Han är fåordig, men de ord han säger är myndiga och starka. Han är Jhoran lojal in i döden. Han och Bragh är näst intill lika bröder i beteende, även om Ektor är mer lojal mot Jhoran än sin ”broder”.

BRAGH

Född i Viranne och sedan barnsben tränad att svinga sin pendelyxa mot Gaves fiender har den storvuxne Bragh dräpt många män och troll i sina dagar. Han lärde känna Jhoran och Ektor och när Jhoran lämnade Vastermark så följde Bragh med och svor trohet till Jhoran. Bragh är lika lång som Jhoran men mycket grövre och starkare. Hans hår är naturligt krulligt och endast 10 trolltår långt. Han bär även ett buskigt skägg vilket ger honom ett nästan stormlänskt utseende. Ektor brukar ofta skämta med honom och säga att Braghs mor lägrades av en amur på en höskulle där hon blev havande med honom.

EKTOR

Roll: Herre av Jotgard.
Ras: Människa (virann).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Stark +1, Tålig +2, Tvivlare -1.

Kroppspoäng: 28.
Kroppsdelspoäng: Huvud 14, Höger arm 14, Vänster arm 14, Bröstkorg 28, Mage 19, Höger ben 19, Vänster ben 19.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Handel FV 6, Hantverk (trä) FV 12, Lönndom FV 8, Riddjur FV 16, Strid FV 15, Tala (vrok) FV 12, Tala (röna) FV 15, Överlevnad (skogslandskap) FV 12.
Fördjupningar: Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare (enhandsfattade krossvapen), Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Rustningsbärare, Rustningsmästare, Rustningslegend, Beriden strid (ryttare), Vildvrok.
Förmågor: Inga.

Holmgång: 15 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 25 stridspoäng.
10 poäng låsta till enhandsfattade svärd.
5 poäng låsta till enhandsfattade krossvapen.

Utrustning:
Slagsvärd, skada 1T10 (ÖP 9-10).
Stor sköld.
Bronshjälm, RV 8. Plåtrustning*, RV 9.

* På sin rortväktarrustning har Ektor tagit bort alla nidendomska emblem.

JHORAN

Roll: Rovriddare i Morklippa.
Ras: Människa (virann).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Skarpsinnig +4, Tålig +2, Oehaglig -1.

Kroppspoäng: 32.
Kroppsdelspoäng: Huvud 16, Höger arm 16, Vänster arm 16, Bröstkorg 32, Mage 21, Höger ben 21, Vänster ben 21.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Hantverk (trä) FV 12, Lönndom FV 8, Riddjur FV 16, Skötsel (krig) FV 12, Strid FV 15, Tala (vrok) FV 12, Tala (röna) FV 15, Överlevnad (skogslandskap) FV 12.
Fördjupningar: Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare (enhandsfattade krossvapen), Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Vapenmästare (enhandsfattade svärd), Rustningsbärare, Rustningsmästare, Rustningslegend, Beriden strid (ryttare), Beriden strid (mästerryttare), Vildvrok.
Förmågor: Inga.

Holmgång: 15 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 25 stridspoäng.
10 poäng låsta till enhandsfattade svärd.
5 poäng låsta till enhandsfattade krossvapen.

Utrustning:
Slagsvärd, skada 1T10 (ÖP 9-10).
Stor sköld.
Bronshjälm, RV 8. Plåtrustning*, RV 9.

* På sin rortväktarrustning har Jhoran tagit bort alla nidendomska emblem.

BRAGH

Roll: Herre av Hamtum.
Ras: Människa (virann).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Stark +2, Tålig +2, Trögtänkt -1.

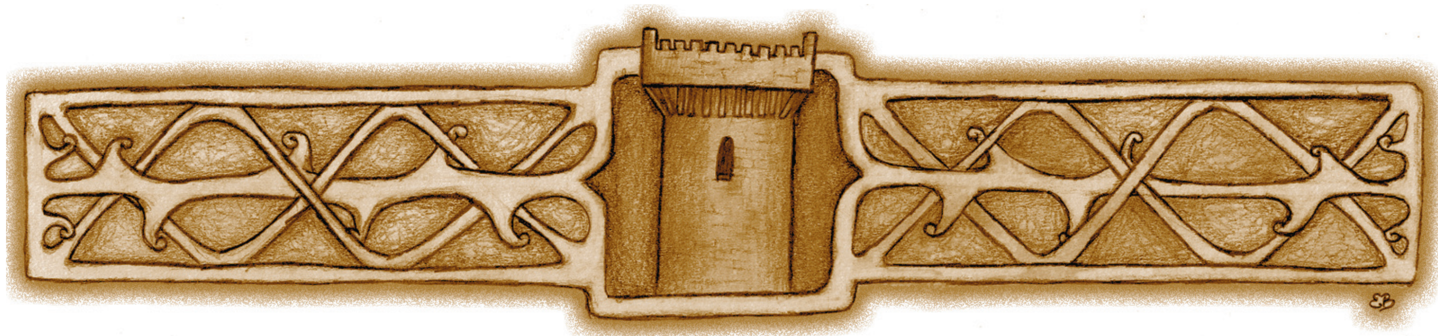
Kroppspoäng: 32.
Kroppsdelspoäng: Huvud 16, Höger arm 16, Vänster arm 16, Bröstkorg 32, Mage 21, Höger ben 21, Vänster ben 21.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Hantverk (mjuka material) FV 12, Lönndom FV 8, Riddjur FV 16, Strid FV 15, Tala (vrok) FV 12, Tala (röna) FV 15, Överlevnad (skogslandskap) FV 12.
Fördjupningar: Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare (enhandsfattade krossvapen), Vapenbärare (enhandsfattade yxor), Rustningsbärare, Rustningsmästare, Rustningslegend, Beriden strid (ryttare), Tjuvlyssna, Vildvrok.
Förmågor: Inga.

Holmgång: 15 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 25 stridspoäng.
10 poäng låsta till enhandsfattade svärd.
5 poäng låsta till enhandsfattade krossvapen.

Utrustning:
Skäggyxa, skada 1T10 (ÖP 9-10).
Stor sköld.
Bronshjälm, RV 8. Plåtrustning*, RV 9.

* På sin rortväktarrustning har Bragh tagit bort alla nidendomska emblem.



HÄNDELSER I MINJAHURA

När rollpersonerna reser omkring i Minjahura finns det en risk att de råkar ut för en händelse de inte hade räknat med. Dessa händelser kan utspela sig nästan var som helst i Minjahura och spelledaren ska känna sig fri att använda sig av dem när det än passar.

1T100 - HÄNDELSER I MINJAHURA

1-4. Räven
En räv kommer gående genom skogen, för rollpersonerna oväsen springer den bort.

5-8. Rostig hjälm
I en liten pöl vid en buske ligger en rostig hjälm. Färdigheten Kulturkännedom (Vastermark) visar att det är en riddersmans grenhjälm. Hjälmen är sönderrostad och kan inte användas.

9-12. Mystiskt ljud
En gren bryts i skogen, undersöker rollpersonerna varifrån ljudet kom ifrån finner de endast en avbruten gren ungefär hundra trolltår upp på ett träd.

13-16. Jaktspjut med stenspets
Någon i gruppen trampar på något vasst. Det visar sig vara en vässad sten på en stav, räkna den som ett jaktspjut med spets i sten. Den ser dock välanvänd ut och har bara brytvärde 8.

17-20. Handelsmannen Markl
Handelsmannen Markl kommer gående efter vägen. Han erbjuder rollpersonerna att köpa örter och fina armband i läder. Han har FV 12 i Handel.

21-24. Regnoväder
Mörka moln bildas snabbt på himlen och plötsligt öppnar sig skyn och öser ner regn på rollpersonerna. Marken förvandlas snabbt till lervälling och förflyttningsförmågan sjunker till hälften. Om rollpersonerna inte tar sig till skydd inom en timme måste de slå ett normalt situationsslag fysik för att inte bli förkylda under 1T3 dagar. En förkyld person har -2 på allt den företar sig.

25-28. Runstenen
Bakom ett buskage finner rollpersonerna en knähög runsten. Tecknena på runstenen är okända och dess betydelse har försvunnit i tidens dimmor.

29-32. Dolk
Rollpersonerna hittar en ovanlig dolk. Dolken är kortbladad, gjord i alfarka och har ett handtag samt skida av näver.

33-36. Korg med svamp
På vägen finner en av rollpersonerna en korg med svamp.

37-40. Sure bonden Igon
Rollpersonerna hör ett mumlande ljud längre fram på vägen. Det är den sure bonden Igon som är vred för att han misstänker bonden Sall för att ha stulit hans ko.

41-44. Drängen Ollik
Rollpersonerna stöter på drängen Ollik, som kommer gående med en ko och en oxe som han ska sälja i Dalsmyren.

45-48. Vrede bonden Sall
Rollpersonerna stöter på bonden Sall som är vred på bonden Igon för att denne stulit en oxe av honom.

49-52. Ulvgrytet
På vägen finner en av rollpersonerna spår som liknar en ulvs. Det finns även blodspår. Lyckas rollpersonerna med ett färdighetsslag Lönndom (spåra) så finner de en ulvgryt där en död ulvhona ligger. Där finns även 1T6+1 valpar. Dessa går att tas omhand och dressera till trogna följeslagare om någon vill det.

53-56. Korpar
Ett gäng korpar sitter i ett träd och bevakar rollpersonerna.

57-60. Eremiten Wirdmerh
Eremiten Wirdmerh kommer gående på vägen och erbjuder sitt sällskap till rollpersonerna. Han kan erbjuda dem lite gott och välgörande avkok på ovanliga örter samt sällskap vid lägerelden.

61-64. Kalla kårar
Rollpersonerna känner sig iakttagna för en stund och för en kort sekund som om det blev några grader kallare i skogen.

65-68. Tornödlor
Högt uppe på himlen flyger en flock mäktiga tornödlor. De är dock för långt borta för att träffas med avståndsvapen. Tornödlorna flyger i en nordvästlig riktning mot bergskedjan Jarngand.

69-72. Kronhjort
Vid en liten bäck står en kronhjort och dricker vatten. Kronhjorten är inte speciellt uppmärksam utan släcker sin törst med stora klunkar. Detta kan vara ett utmärkt tillfälle att utöka sitt matförråd.

73-76. Vildmän
En handfull vildmän bärandes på en bår utgör sig från skogen. På båren ligger en svårt skadad man, tydligen vildmännens ledare. Vildmännen undrar om rollpersonerna kan hjälpa deras skadade ledare. Av såren att dömma har mannen nyligen varit i strid med en björn.

77-80. Lomed
Uppe i ett träd sitter en lomed och iakttar rollpersonerna. När den blir upptäckt flyr den in i skogen får att inte synas mer. Rollpersonerna känner sig dock iakttagna under resten av dagen och om rollpersonerna sover utomhus och inte har någon nattvakt kommer ett mindre föremål att saknas följande morgon. Det kan vara en mugg, dolk eller något liknande.

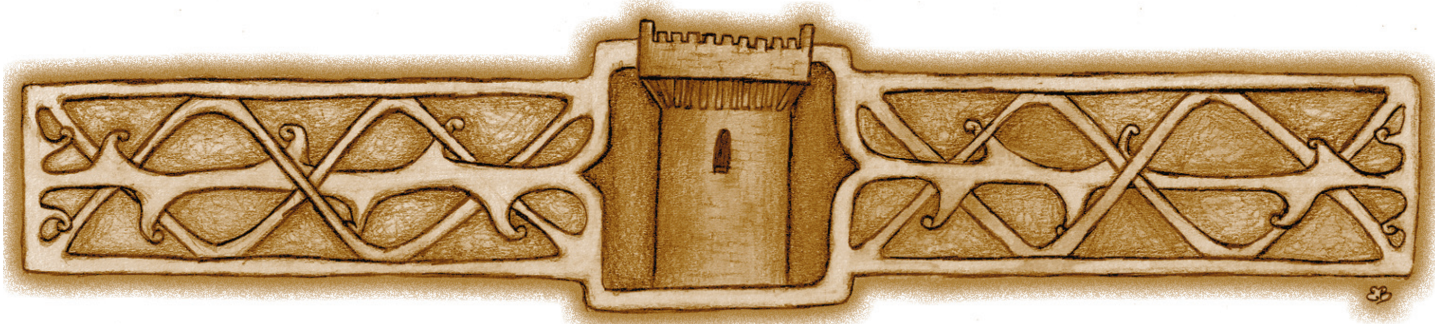
81-84. Vidrig lukt
Plötsligt känns en vidrig lukt och undersöks saken så hittas den halvruttna kroppen efter en död älg. Av spåren att tyda så har älgen blivit dräpt av vargar.

85-88. Dimma
En tjock dimma sveper in över det område rollpersonerna befinner sig. Fortsätter de sin färd kommer de att gå vilse i dimman. Nästkommande morgon lättar dimman.

89-92. Översvämning
En bit av skogen har översvämmats med vatten. Undersöker rollpersonerna saken finner de att en liten närliggande älv har dämts upp av någon, troligast troll. Fördämningen kan rivas med en halvtimmes arbete.

93-96. Förrymd häst
Plötsligt spärras vägen rollpersonerna vandrar efter av en häst. Brännmärkningen tyder på att den tillhör rovriddaren Jhoran i Morklippa.

97-00. Fågelägg
Mitt på stigen har en fågel lagt tre ägg. Efter 1T3 minuter dyker fågeln upp och börjar försvara sitt bo.



1. Ödesbarn

Första deläventyret i detta äventyr har samma namn som hela äventyret nämligen Ödesbarn. Rollpersonerna är antingen helt färska äventyrare eller några som har varit med ett tag. De har oavsett tidigare erfarenheter tröttnat på livet i "civiliserade" trakter och önskar spänning och äventyr i den vilda och otämjda naturen.

Rollpersonerna packade därför ihop de få ägodelar de ägde, putsade sina vapen och tog sig till staden Ysolt i Dranvelte. Färden gick som tur var utan större missöden och nu spatserar de runt i staden som verkar ha vaknat till liv tack vare de många nya ansiktena som kommit. Alla pratar om Chall Kalman och det stora äventyr som väntar de som ska följa med honom...

Ysolt

Detta äventyr börjar tidigt på våren, en mild dag strax efter att stormländarnas festlighet galtevår avslutats. Rollpersonerna befinner sig i Ysolt, en stad i Dranvelte (läs mer om Ysolt i boken om Mittland sidan 68). De har på ett eller annat sätt blivit kallade och anställda av en man som heter Chall Kalman, en mittländsk byggherre, för att deltaga i marschen till den plats där en ny utpost skall byggas i området Minjahura. Chall har spenderat mycket tid med att planera den nya utposten som han redan döpt till Stórmvakt. Han har med sig kartor, ritningar och hantverkare som ska bygga denna borg, Chall har planer på att först bygga ett stort stentorn och sedan bygga en borg utifrån det. Den första tiden skall borgen skyddas av en palissad av träpålar som sedan skall ersättas av en mäktig stenmur. Chall har hört att det ska finnas mycket bra byggmaterial i den del av Minjahura där Stórmvakt ska ligga. All kunskap om området har Chall fått från alfen Valhinja även om han inte berättar det öppet för någon. Han kommer vid förfrågning endast säga att han haft kontakt med män som varit i området.

Alla som finns med i konvojen har erbjudits att arbeta på utposten under ett antal år till dess att den står färdig. Efter färdigställandet är de fria att göra vad de vill. Gårdsmän är lovade mark till sina gårdar, handelmän har erbjudits vissa handelsrättigheter och övriga har fått olika erbjudanden beroende på sitt yrke. Gudsmän av de olika religionerna har också fått rättigheten att etablera helgedomar och andra heliga platser i närheten av Stórmvakt förutsatt att de inte skapar oreda genom att bråka med andra gudsmän.

En sval och mild vind stryker mot era ansikten. Solen skiner från den molnfria himlen och speglas i pölarna med smält snö som finns på marken. Runt omkring er syns en stor mängd individer. Ni har blivit införstådda i att ungefär tolv dussin personer skall ingå i denna resa norr om Timmerskogen. Hantverkare, hirdmän, kunskapare, män från Trudvangs alla hörn och även dvärgar från de djupaste grottorna i bergen är samlade på denna plats.

Ett litet läger har därför slagits upp utanför staden, ett större antal tält står brevid en mängd kärror med oxar och hästar som dragdjur. Trälarna arbetar hårt med de sista förberedelserna innan avfärden och ljudet av barnaskin hörs då och då. Spänningen ligger tät i luften, förväntan är stor inför det som komma skall. Undringarna är många om det finns människor, alfer eller andra varelser i det nya område där Stórmvakt ska ligga.

Efter en stund så kommer Chall Kalman ut från en handelsbod. Han har sitt bruna hår i en fläta på ryggen över den brunröda läderskjorta han bär. En buskig mustasch pryder hans överläpp. Han sträcker ut armarna mot samlingen med folk och ler brett.

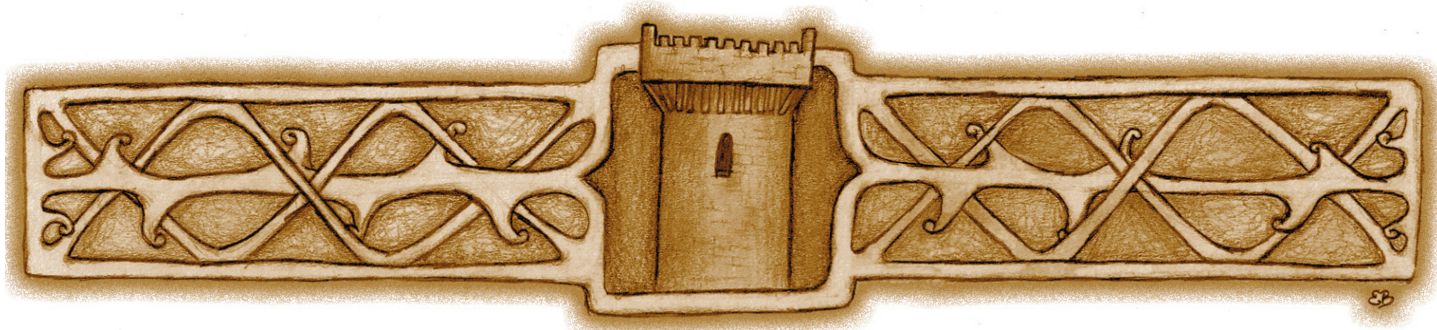
"Var hälsade alla mina vänner, jag ser att de flesta är samlade. Vi har några få eftersläntare som kommer att anlända under dagen. Tills dess hoppas jag att ni hinner bekanta er med varandra. Vi kommer nämligen att spendera en lång tid tillsammans. Vissa av oss flera år".

Han ler samtidigt som han tittar runt på samlingen.

"Jag hoppas att ni alla känner er stolta inför det vi kommer att utföra. Vi kommer att bygga ett nytt rike, en utpost mot vildare länder, kallad Stórmvakt i ett område som heter Minjahura. Vi kommer ha ett starkt försvar mot allt som Svartliden och vildarna i Vildland kan kasta mot oss. Imorgon, i gryningen kommer vi att avresa. Spendera denna sista natt i denna stad med lycka. Drick er mjöd med välbehag, njut av era kvinnor. Men minns väl att imorgon reser vi och då vill jag se glada miner, inte hulkanden. Vi ses mina vänner!"

Han höjer handen i en vinkning när han vandrar iväg mot ett av tälten utanför. Ett mummel bryter ut i samlingen.

Nu kan rollpersonerna bekanta sig med varandra om de inte känner varandra sedan tidigare. De kan även lära känna övriga spelledarpersoner som ska med på resan, såsom Hallbiorn Hirdman eller dvärgen Burldur. Ett tips på hur man kan forma spelgruppen är att alla rollpersonerna har sina



ägodelar i samma vagn som de har fått ansvar över tills de kommer fram till Minjahura. Ett annat sätt är att rollpersonerna delar tält med varandra och till exempel Yggbran av huset Waldfeld.

RYKTEN I YSOLT

Under kvällen och natten som spenderas i Ysolt kan rollpersonerna göra vad de vill. Kanske besöker de ölstugan för att ta ett redigt farväl av Ysolt eller så kanske de beslutar sig för att besöka timmerlägret som finns utanför staden för att diskutera resan med timmermännen som finns där.

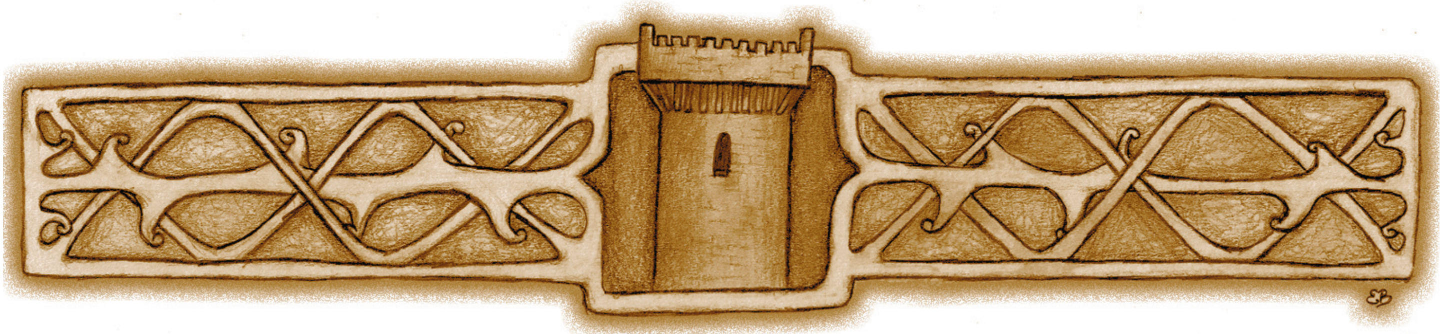
Om spelledaren vill kan rollpersonerna få ta del av något av följande rykten under kvällen. Detta förutsätter givetvis att rollpersonerna rör sig i folkmassorna och pratar med ortsborna.

1T6 - RYKTEN I YSOLT
1. "Efter en mild vinter som denna så borde resan norrut vara dräglig och inte så kall. Men man vet ju aldrig. Vildland är ett kallt och kargt land".
2. "Det finns mycket troll i Vildland, det ryktas att människorna där avlar barn med dem".
3. "Det finns ett fåtal byar i området norr om Timmerskogen. Ibland kommer det rufsiga män från utposten Grenheiw med varor".
4. "Man har sett mastomanter där uppe. Det ryktas att istrollen ibland letar sig ner från det Nordfrost för att jaga dem".
5. "Det ska enligt en stigfinnare som jag samspråkade med finnas alfer där uppe. De har mörkt hår och bär på tunga klubbor".
6. "Skogarna norr om Ysolt är minst lika mörka och fulla av faror som Bjarnskogen och Vildhjarta".

HÄNDELSER I YSOLT

Under kvällen och natten kan mycket hända för de rollpersoner som inte beslutar sig för att göra en tidig kväll för att vara pigga vid avfärden. Det är fritt fram för spelledaren att hitta på vad som händer. Dock kommer de flesta spelledarpersoner att i mindre eller större grad fira att det äntligen är dags för avfärd. Här följer några förslag på händelser.

- En av rollpersonerna blir erbjuden huggormskivling (se Galtevår sidan 32).
- Två fulla mittländare börjar mucka gräl med en av rollpersonerna.
- En skäggig gammal man sitter vid ett bord och spionerar på rollpersonerna. Om någon pratar med honom berättar han att han bara tycker att de ser arbetsföra ut och att han kanske kommer att söka upp dem för framtida "tjänster". Om spelledaren vill kan detta vara trollkaren Coldernach från Medusa Games äventyret Carnags Återkomst.
- En tjuv stjäl ett värdefullt föremål från någon av rollpersonerna, tjuven flyr sedan upp över taken och en spännande jakt tar vid.
- En träljägare kontaktar rollpersonerna under kvällen och försöker sälja en träl till dem. Trälen är en ung pojke (cirka 8 år gammal) och ser ut att vara undernärd. Träljägaren vill ha 10 silvermynt för trälen men är villig att köpslå.
- Några glada och väl förfriskade frillor försöker göra sällskap med rollpersonerna. Frillorna är inte de vackraste i Ysolt men de är charmerande och försöker hela tiden få rollpersonerna att bjuda dem på mer mjöd. Om kvällen för rollpersonerna slutar under en svettig filt eller om de ligger och spyr i en gränd är helt upp till spelledaren.
- Om spelledaren vill så kan någon rollperson som råkar vara utomhus under natten, kanske för att tömma blåsan eller bara vandra ute för att få lite frisk luft, se ett antal korpar som sitter på ett tak och tillsynes bevakar denne. Om rollpersonen tittar på korparna en längre tid eller rör sig mot dem så flyger de iväg. Dessa korpar är egentligen Trollmästaren i korphamn som bevakar vad som pågår.
- På ölstugan sitter Hallbiorn och Johir och dricker var sitt stop mjöd. Hallbiorn ser rollpersonerna och bjuder dem att slå sig ner. Johir som redan har druckit mycket hela kvällen ursäktar sig och går till sitt tält för att sova av sig ruset. Hallbiorn däremot som haft mycket att göra är ivrig på att ta tillbaka förlorad tid. Han utmanar någon av rollpersonerna på en drickartävling.
- Hreigir Enöga har fått syn på rollpersonerna under dagen och under kvällen beslutar han sig för att prata med dem. Han frågar var rollpersonerna kommer ifrån och vad de sysslade med innan de anslöt sig till Challs karavan. Hreigir misstänker nämligen att en av rollpersonerna tillhör Stormehansan men han är inte säker. Skulle Hreigir under samtalet få reda på att så är fallet kommer han att skicka en av sina kumpaner för att dräpa rollpersonen i sitt tält.
- Om rollpersonerna på kvällen befinner sig vid timmerlägret utanför Ysolt hör de plötsligt ett skrik. Det är Ayna Bödvarrsdottir som nyfiket har besökt lägret och råkat ut för den tafsande timmermannen Kolgrim som skriker. Kommer rollpersonerna till hennes undsättning kan de lätt besegra Kolgrim eftersom han är redigt full och knappt kan stå. Om rollpersonerna inte räddar Ayna blir hon istället räddad av Yggbran av huset Waldfeld.
- En av rollpersonerna som tillhör nidendomen blir under kvällen kontaktad av Marcin Hlom. Den galne prästen talar om att det finns alldeles för mycket gerbanistroende i lägret och han undrar om han kan räkna med rollpersonens stöd när tiden är inne. Exakt vad han menar med detta är dock oklart.



TIMMERSKOGEN

Första etappen norrut går genom Timmerskogen till utposten Grenheiw. Denna del beräknas att ta cirka tolv dagar att tillryggalägga och kommer att innebära en hel del utmaningar för rollpersonerna. Under resan kommer det att hända några händelser som beskrivs under respektive dag. Dessutom finns det även ett antal händelser beskrivna som kan inträffa närhelst det passar. Dessa är händelserna:

- En eller flera av rollpersonerna beordras att ge sig ut och jaga. Under jakten så kommer den/de att finna en övergiven jaktstuga en bit in i skogen. Stugan har varit övergiven sedan dess ägare dödades av troll för några månader sedan och huset stinker av död efter de kadaver som fortfarande finns kvar. I stugan finns två jaktspjut och en slunga tillverkad i läder som kan användas vid jakt.
- Karavanen stöter på tre jaarnbrotir som letar efter en mördare. Mördaren kallas Harkal Hårdhänt och dräpte en stormikjalt på väg från Haven till Dranvelte. Spåren efter Harkal pekade på att han gömmer sig i Timmerskogen. Ledaren för gruppen är en enögd, högrest man med rakad skalle och stort yvigt skägg vid namn Javel. Om någon av rollpersonerna erbjuder sig att hjälpa till att leta så får de följa med under dagen och spåra. Dock leder inte spåren någonstans och rollpersonen skickas tillbaka med ett tack och Stormes välsignelse.
- Aynas mor börjar skälla på henne efter att hon råkat tappa en säck mjöl i leran. Det syns att Ayna skäms och mår dåligt av det. Einka fortsätter tills någon avbryter henne och påpekar att flickan fått nog med skäll. Gör ingen rollperson detta så gör Ealgae och Hallbiorn det.
- Karavanen tvingas ta sig över en mindre älv. Alla som inte åker i en vagn över älven måste slå ett normalt situationsslag smidighet alternativt ett Rida-slag för att inte halka i vattnet på de hala stenarna. Ett misslyckat slag innebär att rollpersonen trillar i vatten till karavanens stora förtjusning. Ett fummel innebär att rollpersonen också tappar ett föremål i vattnet.
- Rollpersonerna ser något som rör sig i skogen. Om de skyndar efter så kan de följa spåren ett par hundra meter innan de tillsynes spårlöst försvinner.
- Hallbiorn och Johir rider upp till rollpersonerna och berättar att karavanen är förföljd av någon. Hallbiorn ber någon eller alla rollpersoner att gömma sig bakom en stor sten och invänta det som förföljer karavanen. Gör rollpersonerna som de blir tillsagda kommer förföljarna att dyka upp cirka fem minuter efter att karavanen passerat. Det hela visar sig vara tre gråtroll. Hoppar rollpersonerna fram flyr gråtrollen omedelbart för att aldrig synas till mer. Rollpersonerna skrattar gott åt gråtrollens feghet.

Dag 1

Dagen efter, strax efter gryningen, så väcks alla som ska med på färden av Hallbiorn och Chall som går till varje tält och ser till att alla är redo att ge sig av. Överallt hörs gnäll och suckar, vissa drack för mycket mjöd under natten. Efter en enklare frukost så ger karavanen med vagnar sig iväg norrut. En sval vind möter tåget när det lämnar Ysolt. Beroende på vad rollpersonerna har för yrken så får de olika uppgifter att utföra under dagen. Vildmarksmän, ryttare och jägare skickas före karavanen för att speja efter troll eller rövare som kan finnas i trakten. Sedan rör sig karavanen norrut, många känner både vemod och upprymdhet över att lämna Ysolt (och för många) den civiliserade delen av Trudvang.

Under första dagen händer inte så mycket. Alla är spända för vad som komma skall och hos vissa finns oron för överfall. När det börjar mörkna så stannar karavanen ute på en stäpp. Tält reses och eldar tänds. Det behövs ungefär fyra eldar för att kunna värma alla. Chall vandrar runt bland de resande och frågar trevligt och gemytligt om det hänt något speciellt under dagen samtidigt som Ealgae sjunger sånger och skaldar. Spanare kan rapportera att de inte stött på några stråtrövare eller troll under dagen.

Om inte spelledaren vill annat så flyter natten på obehindrat. Ayna söker redan denna första dag kontakt med de rollpersoner hon finner mest intressanta och kommer att försöka inleda ett samtal med dem. Hon vet inte alltid vad hon ska prata om och blir ibland blyg och tittar stint i marken en lång stund.

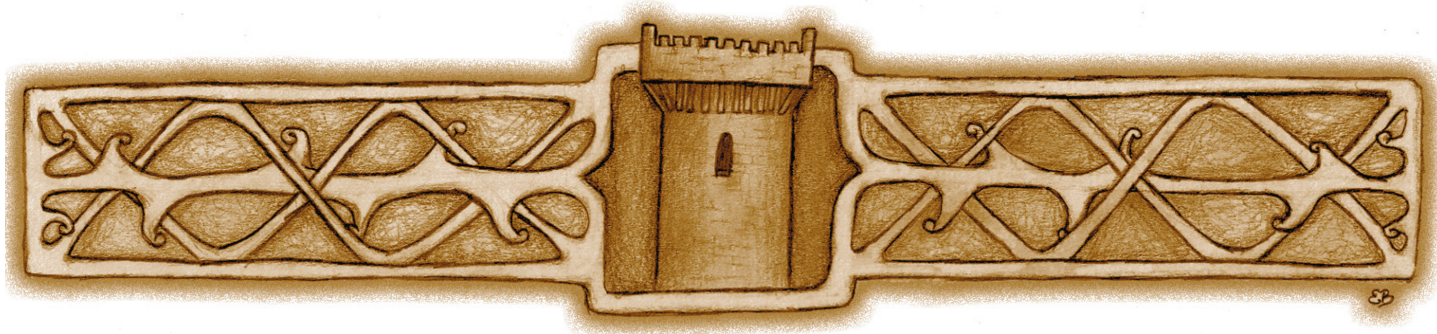
Dag 2-4

Under de följande tre dagarna händer det inte så mycket. Karavanen tar sig relativt enkelt fram över ängar och skogspartier. En fallen tall vållar ett visst problem innan den kan släpas åt sidan av några starka oxar. Annars är dessa dagar tämligen händelselösa.

Dag 5

När solen står som högst i skyn under den femte dagen så når karavanen sakta men säkert fram till en stor skog. I skogskanten finns ett halvdussin enklare hyddor och ett antal kärror. När karavanen kommer närmare så syns det att detta är ett timmerläger. En man med väderbitet ansikte och grova kläder kommer fram till karavanen och får tala med Chall. Han varnar för vildsvin i trakten och han berättar att en av timmerhuggarna skadades svårt för ett antal dygn sedan och avled av skadorna dagarna efter.

Mannen visar också var karavanen kan ta sig fram i terrängen utan större hinder. Karavanen slår läger vid timmerlägret under natten. Vissa av timmermännen blir bjudna på mjöd av karavanfolket och är helt plötsligt mer än gärna vil-



liga att hjälpa till med att donera virke som kan användas om någon av vagnarna skulle gå sönder. En av timmermännen som inte tål alkohol särskilt bra kommer rollpersonerna att finna sovandes i deras tält senare på kvällen.

Dag 6-9

Under de efterföljande dagarna händer inget speciellt om inte spelledaren vill det vill säga. Se övriga förslag om något borde hända. Ealgae, Ayna, Chall eller någon annan umgås gärna med rollpersonerna och pratar om något oviktigt. Det enda av intresse som annars händer är att en vagnarna kör fast. Några leriga karlar senare är dock det problemet löst.

Dag 10

Vid gryningen den tionde dagen väcks rollpersonerna av ett förfärligt larm, kvinnor skriker och paniken sprider sig i karavanen. Ett stort och vansinnigt vildsvin har tagit sig in i lägret och har lyckats riva ner ett av tälten. Burldur vrålar något och kommer springande med ett spjut för att nergöra svinet men tacklas in i ett tält som rasar ner över honom. Ayna jagas av vildsvinet med lyckas undkomma det genom att hoppa upp på en vagn. Rollpersonerna och Hallbiorn får strida mot det galna svinet. Så fort svinet är fällt stormar helt plötsligt tre svin till in i lägret. En ny och lika tapper strid följer därefter.

Efter att alla svin är dräpta så får alla slå varsit Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3). Den som lyckas ser en skepnad som springer in i skogen varifrån vildsvinen kom. Följer de efter finner de spår efter troll. Efter detta säger Chall och Hallbiorn till alla att vara på sin vakt eftersom det finns troll i närheten.

VILDSVIN (4 stycken)

Ras: Skogssvin.
Storlek: Stor som en mindre oxe (3 ggr).
Skräckfaktor: Ingen.
Förflyttning: Land 26 meter.
Naturligt skydd: RV 2.
Exc. karaktärsdrag: Trollstark +4, Smidig +2.

Kroppspoäng: 60.
Kroppsdelspoäng: Huvud 30, Höger framben 20, Vänster framben 20, Kropp 60, Höger bakben 20, Vänster bakben 20.
Träfftabell: 1-4 Huvud, 5-6 Höger framben, 7-8 Vänster framben, 9-14 Kropp, 15-17 Höger bakben, 18-0 Vänster bakben.

Färdigheter: Strid FV 9.
Fördjupningar: Bete [antal handlingar (nivå II), skada (nivå V)]. Naturlig strid (nivå II).
Förmågor: Fyrfota förflyttning.

Naturlig strid: 19 stridspoäng.
(fördelar sina stridspoäng på 2 spelrundor).
Skademodifikation: +4.
Bete, skada 1T10 (ÖP 8-10) +4.

Dag 11

Under denna dag börjar terrängen luta svagt uppför. Förutom vissa plana partier känns det som om karavanen kämpar sig uppför en gigantisk lång backe. Burldur klagar högljutt för hans åsnor må vara envisa men de är inte hur starka som helst. Problemet löser till slut Burldur med att hans trälar får skjuta på vagnen. Själv sitter han nöjd som en tupp på vagnen efter han kom på den idén.

Dag 12

Efter den förskräckliga gårdagen är alla glada denna dag. Terrängen sluttar nämligen svagt utför och det finns en naturlig väg att följa genom skogen. Mitt på dagen kommer Ilmankuu tillbaka från en av sina spaningsturer. Hon berättar att utposten Grenheiw bara ligger en mil bort. Man bör vara där till kvällningen och hennes bud skapar glädjerop och skratt i karavanen.

Senare på eftermiddagen är det dock många som har lätt att hålla sig för skratt. Karavanen passerar nämligen en trasig och omkullvält vagn med två svarta pilar i underredet. Hallbiorn konstaterar snabbt att det rör sig om pilar som skogstrollen brukar tillverka. Brevid vagnen finns det även en omärkt grav. Vem det än är som är begravd mötte denne sitt öde på samma väg som karavanen nu färdas efter.

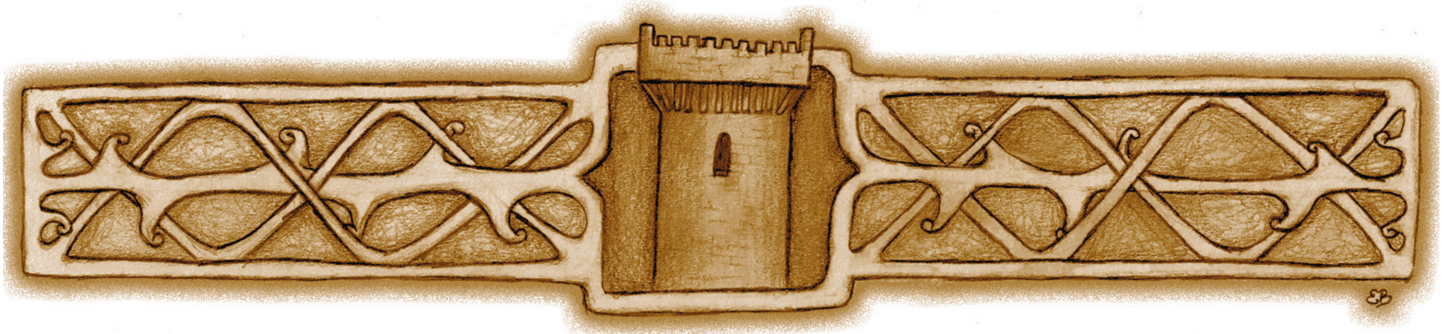
Chall beordrar omedelbart spanarna att rida ut och göra sitt arbete. Rollpersonerna ombeds också att dra sitt strå till stacken. Chall ber dem nämligen att agera eftertrupp och se till att ingen anfaller karavanen i ryggen. Som tur är verkar skogstrollen vara på annat håll denna dag för inget överfall sker. Uvar berättar dock för rollpersonerna att han har en dålig känsla i maggropen och varnar för att faran inte är över.

GRENHEIW

Sent på eftermiddagen den tolfte resdagen kommer karavanen fram till en öppen äng. Mitt på ängen ligger utposten Grenheiw på en kulle. När karavanen närmar sig utposten kan man se att den är omringad av en träpalissad med spetsiga pålar.

Grenheiw byggdes för många år sedan för att kunna agera utpost till och från ett stenbrott norr om utposten. Stenbrottet har varit övergivet i ungefär ett halvt mannaminne och idag är Grenheiw mest en handelspost med de få byar som finns i norr. Utposten består av fyra byggnader, huvudbyggnaden där gårdsherren bor, ett större stall som inhyser både riddjur och en mängd kor och andra djur, huset där trälarna bor och sist vaktstugan med sitt torn. Runt husen slingrar sig en två meter hög träpalissad.

Den nuvarande herren över gården är Silgur Lomin, en mittländare. Han lever med sin fru Gianna och yngre broder



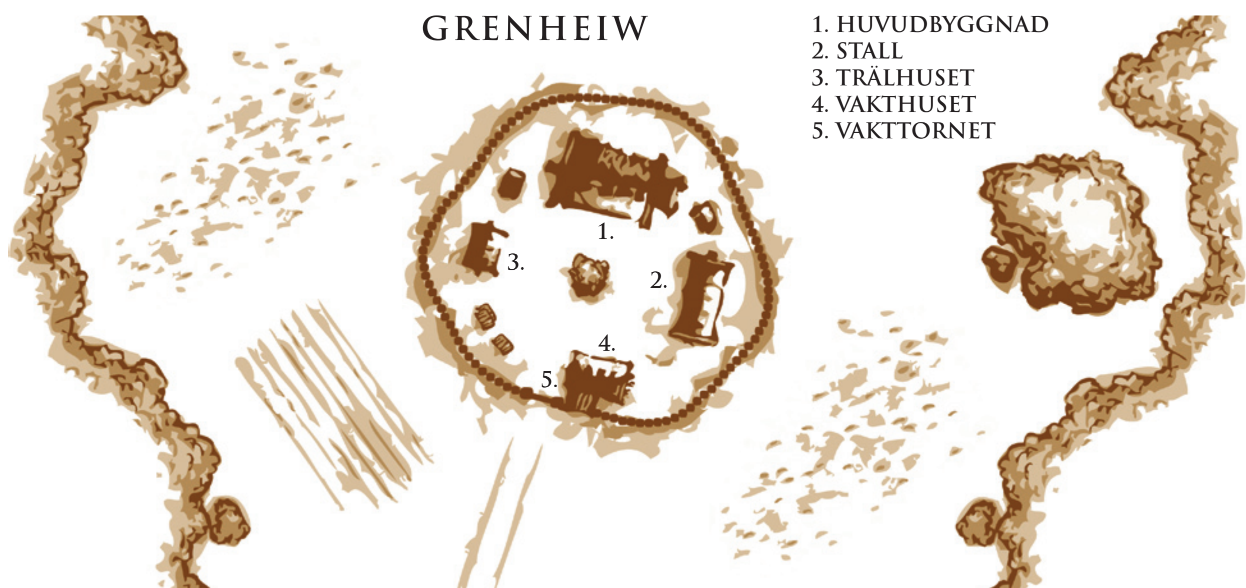
Bindar och deras trälfolk. Silgur är närmare 40 år och Gianna är 30 år. De har under de senaste tolv åren levt lyckligt men barnlöst. Deras högsta önskan är att få ett barn, men tyvärr kan inte Gianna bära barn. Bidar arbetar på gården och drömmer om att få komma därifrån. Han kommer att vara ivrig på att följa med Chall.

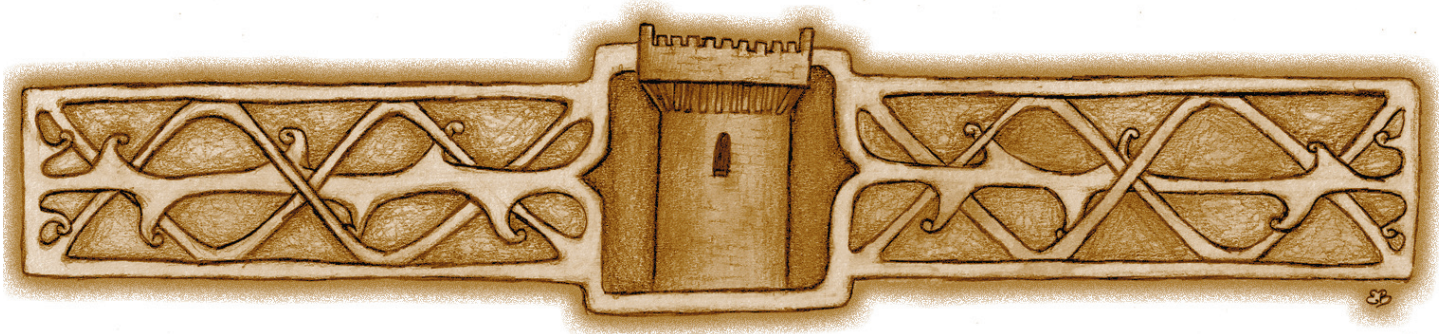
När karavanen kommit fram möts de av en beriden man med ljust hår, beväpnad med spjut och sköld. Mannen presenterar sig som Svenha och är ledare för Grenheiws hird. När Chall har bevisat att han inte vill dem illa så får karavanen fortsätta mot utposten och vänta utanför medan Chall möter Silgur. Efter ungefär en timmes möte så får vagnarna komma innanför palissaden. Silgur och Gianna tillsammans med Bindar kommer och möter sällskapet och hälsar dem välkomna. För första gången på ett antal nätter får rollpersonerna sova inomhus då de får sova i en sal i huvudbyggnaden.

HÄNDELSER I GRENHEIW

Eftersom den första delen av färden har varit hård för många av karavanens deltagare beslutar Chall att de ska vila upp sig i Grenheiw under några dagar. Dessutom har en av vagnarna blivit illa åtgången och måste repareras. Under dessa dagar får rollpersonerna order om att vakta Grenheiw under några timmar varje dag men är i övrigt lediga. Därför kan en hel del inträffa i Grenheiw och här följer några förslag.

- Gianna upptäcker att en av rollpersonerna bär på en riven tunika (eller annat klädesplagg). Hon bjuder genast rollpersonen in i huset så att hon kan reparera klädesplagget med nål och tråd. Hennes bestämdhet är så fast att rollpersonen inte kan avstå från detta erbjudande.
- Bidar Lomin är mycket intresserad av att följa med karavanen till Stórmvakt men han vill först veta mer om utposten som ska byggas. Han försöker först bjuda in Chall att följa med honom på vildsvinsjakt men blir vänligt men bestämt avvisad. Istället för att deppa bjuder Bidar in rollpersonerna till jakten. Om de accepterar får spelledaren bestämma om de hittar något byte eller inte. Bidar är dock mer intresserad av att ställa frågor om Stórmvakt än att jaga vilket rollpersonerna bör märka.
- Frågar någon om den omärkta graven svarar Silgur att de fann kroppen för tre veckor sedan. För att inget djur skulle äta upp kroppen begravde de den på plats. Silgur kan även om rollpersonerna frågar berätta att kroppen tillhörde den stackars pälsjägaren Rothred. Tydligen var han på väg mot Grenheiw när hans vagn med pälsar blev anfallen av skogstroll. Rothreds kropp hade blivit funnen med ett tiotal pilar i sig och lasten var borta.
- Redan samma kväll som karavanen kommer fram till Grenheiw får Ealgae Sagoberättare visa sitt rätta värde. Ealgae som tänkt stanna i Grenheiw står ensam för underhållningen under det sena gille som hålls till gästernas ära. Det blir en förtrollad kväll där kväden om tappra män och kvinnor blandas med sagor och sång. När föreställningen är över vill appläderna aldrig ta slut och Silgur överlämnar en liten penningpung med silver.
- Svenha uppsöker personligen rollpersonerna och undrar om de är villiga att vara extra nattvakter nu när trollen är i rörelse. Accepterar rollpersonerna blir det en händelselös och långtråkig natt vid palissaden för dem.





BARNSKRI I NATTEN

Någon dag efter att karavanen anlänt till Grenheiw så kommer Svenha ridandes i full galopp in genom porten. Han är skadad och har en avbruten pil i sitt högra ben. Han faller av hästen så fort han kommit innanför porten. Han vaknar efter en stund till liv. Silgur har kanske vid det här laget berättat att Svenha och tre ryttare till i hirden ridit ut för att se över området för att en av trälarna som varit ute i skogen dagen innan sade sig ha sett spår av troll. Svenha kan berätta att de blev överfallna av troll. Hirdmännen stred tappert tills endast Svenha och en hirdman vid namn Lorccan var i livet då de retirerade. Dock retirerade de rätt in i ett bakhåll varvid Lorccan slets av sin häst och Svenha träffades av en pil. Efter det har han ridit i sporrstreck för att varna Silgur att trollen verkar vara på väg mot Grenheiw.

Silgur larmar med ens Chall och säger åt honom att beväpna hirden och göra den redo. I samma stund som Chall varnar alla i karavanen att ta sig innanför palissaden så börjar det regna, ett tungt och olycksbådande regn. Efter att de flesta som befann sig utanför tagit sig in så berättar Chall att Burldur och några av Silgurs trälar befinner sig vid det övergivna stenbrottet och måste varnas. Han ber då rollpersonerna att skynda sig iväg och varna Burldur. Stenbrottet ligger efter en stig ungefär en halv dagsmarsch norrut. Om rollpersonerna kan rida kommer det uppmanas att de lånar hästar av Silgur och skyndar sig.

Vare sig rollpersonerna rider eller marscherar så kommer de att finna Burldur och tre trälar efter stigen ungefär en halvmil från Grenheiw. Burldur har med sig en skottkärra med sten från stenbrottet som han tycker kan vara värd att använda. Det kommer att krävas mycket övertalning för att få honom att överge kärran och skynda sig.

När alla vänt tillbaka mot Grenheiw så kommer rollpersonerna att höra vad som låter som ett barn som gråter. De finner vid stigens kant en figur som ligger i leran som bildats efter det intensiva regnet. Där ligger även ett litet bylte, varifrån barngråten kommer. I byltet finns ett litet gossebarn inte många månader gammalt. Figuren är en kvinna, ett lyckat Kulturkännedom-slag visar att det är en mittländsk kvinna som är klädd i vildländska kläder. Kvinnan är död, träffad av tre trollpilar i ryggen. Hon kan inte ha varit död i många minuter innan rollpersonerna fann henne. Hon är mörkblond och ser ut att vara närmare fyrtio år gammal. Om någon av rollpersonerna lyckas med ett Lönndoms-slag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) så hittar denne ett rutigt knyte under en buske. Knytet innehåller bröd, ost, renkött och en kantarell. Det hela motsvarar en dags proviant och kvinnan måste ha tappat knytet när hon föll. När rollpersonerna har befunnit sig vid barnet en stund kommer de att höra ljudet av en stor ulv som ylar i fjärran, de borde skynda sig tillbaka.

STRIDEN OM GRENHEIW

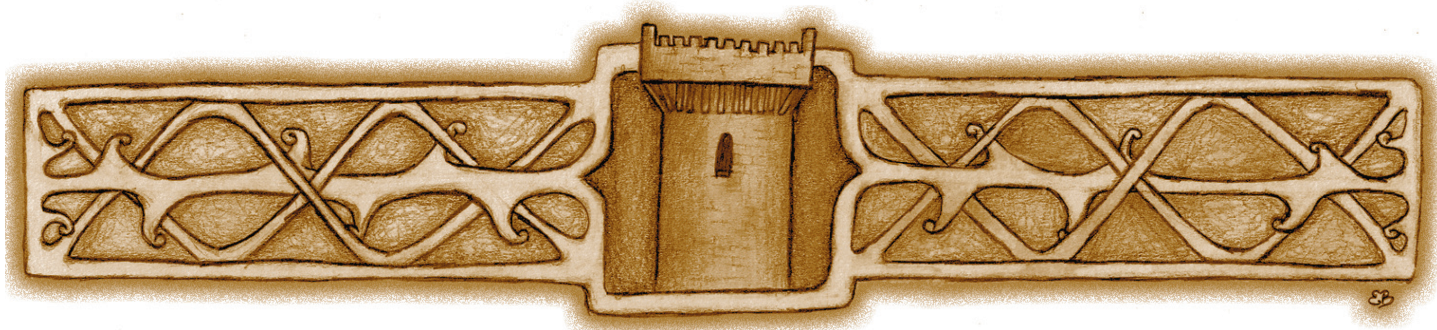
När rollpersonerna åter har Grenheiw i sikte ser de att palissaden är bemannad med hirdmän som spejar efter dem. Nedanför palissaden ligger en halvdussin nedgjorda skogstroll, några verkar dödade av pilar. När rollpersonerna befinner sig ungefär halvvägs ut på ängen som omger Grenheiw så lösgör sig ett dussin troll ur skogarna runt dem. Alla troll verkar målade med torkad röd och blå färg och de flesta bär djurskallar i halsband som smycken. Fem av trollen springer snabbt fram och skär av vägen för rollpersonernas flykt in mot Grenheiw. Efter att dessa är nergjorda eller att rollpersonerna lyckats springa ifrån dem så stormar ytterligare tre dussin troll ut ur skogarna, följda av fyra ulvryttare (skogstroll). Det kommer även en flock olycksbådande korpar som flyger in över Grenheiw och landar på taket av huvudbyggnaden. Anfallet som följer sker i ljuset av ett fruktansvärt åskväder som blossat upp på himlen.

Sammanlagt är det fem dussin skogstroll som anfaller Grenheiw och åtta ulvryttare. Trollen är flinka och har inga större svårigheter att ta sig upp på palissaden av trä eftersom de har med sig mindre fällda träd som de använder för att luta mot palissaden och klättra upp på. Beskriv striden som intensiv och obehaglig, åskan dundrar nästan konstant och alla får –1 på alla slag som rör Rörlighet och Uppmärksamhet på grund av regnet och åskan. Det borde vara uppenbart att trollen är bättre organiserade än vad troll borde vara. Det verkar ibland som om skogstrollen strider med en gemensam tanke. Striden sprider sig fort in i Grenheiw då troll tar sig in i hus och stall och dräper allt de kan, män, kvinnor och djur.

Striden pågår tills att Hallbiorn tillsammans med sin hird och Silgurs hird lyckas driva bort ulvarna och börjar nergöra trollen. Hallbiorn klarar sig utan större skador. Burldur har fått ett större hugg i huvudet som lämnar ett ärr över hans högra ögonbryn. Sju män i Hallbiorns hird har dräpts, två av dem avlider senare under natten på grund av sina skador. Fyra av Silgurs trälar dödades också tillsammans med delar av boskapen. Bindar skadades allvarligt i vänster ben och tvingas amputera foten någon dag senare. Efter att de sista trollen dräpts lyfter korparna och flyger norrut där de försvinner in i skogen.

EFTERSPEL

Dagarna efter spenderas med att gravsätta de döda och reparera skadorna på karavanen och byggnaderna. Gianna och Silgur faller snabbt för det unga barnet som hittades i skogen och insisterar på att få behålla det. Båda är lyckligare än de varit på länge, de har äntligen fått en son. De kommer att döpa barnet till Genim Morslös på en tillställning där de döda hedras och segern firas. Silgur håller ett gripande tal om



hur han och hans fru i denna sorgsna stund tilldelats lycka i form av en son. Detta gossebarn kommer i framtida delar av kampanjen spela en större och viktigare roll, men det är en annan saga. Konsekvenserna och frågorna är många efter trollattacken och här följer i korta drag vad som kommer att försegå den kommande månanden.

- Hallbiorn och Chall kommer överens om att bege sig norr först efter att skogarna genomsökts och eventuella stammar av troll har rensats bort. Rollpersonerna kanske får i uppdrag att följa med och driva bort en stam en dagsvandring nordöst. Efter att de fåtal troll som befann sig i byn dräpts så finner rollpersonerna liket av en kvinna, klädd på samma sätt som kvinnan som bar med sig barnet. Inga andra ledtrådar finns att finna…
- Varför var de vilda trollen så organiserade och varför kom korparna? Marcin kommer skrockfullt att påsta att hela karavanen är under en förbannelse. Bara om alla överlämnar sig till Gave kan man hoppas på förskoning.
- Bindar fattar tycker för antingen Ilmankuu eller en av de kvinnliga rollpersoner som har Karisma som positivt exceptionellt karaktärsdrag. Han blir väldigt efterhängsen och ber Chall att få följa med på resan. Efter skadan måste han dock ha en krycka för att kunna gå.

SILGUR LOMIN

En snäll och from man. De flesta som möter Silgur finner honom behaglig och rättvis. Han har mörkrött hår uppsatt i två flätor och bär en grånande mustasch. Han bär alltid rena och dyra kläder som Gianna har sytt åt honom. Tre gånger om året reser han och Gianna tillsammans med sina bästa trälar till Dranvelte och Ysolt för att handla och höra de senaste nyheterna från världen utanför.

Silgur har på senaste tiden börjat oroa sig för sin broder Bidar. Han har nämligen visat tecken på att han vill lämna Grenheiw och bli sin egen herreman. Bidar har skött mycket av de sysslor som Silgur borde ta tag i på gården och det är med ett tungt hjärta han inser att han kanske har drivit på sin bror för hårt. Kanske så hårt att han lämnar gården och följer med Chall och karavanen.

SILGUR LOMIN

Roll: Utposten Grenheiws herre.
Ras: Människa (mittländare).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Ståndaktig +2, Behagfull +1, Ömhudad -1.

Kroppspoäng: 26.
Kroppsdelspoäng: Huvud 13, Höger arm 13, Vänster arm 13, Bröstkorg 26, Mage 17, Höger ben 17, Vänster ben 17.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Kulturkännedom (mittland) FV 12, Kulturkännedom (osthem) FV 8, Kulturkännedom (vastermark) FV 8, Handel FV 15, Skötsel (gård) FV 12, Strid FV 9, Tala (röna) FV 13, Tala (vrok) FV 8.
Fördjupningar: Köpslå, Lagar (mittland), Trälar och tjänare, Vältalig, Räkna, Holmgång.
Förmågor: Inga.

Holmgång: 14 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 9 stridspoäng.

Utrustning:
Skalm, skada 1T10 (ÖP 10).
Rikemanskläder.

BIDAR LOMIN

Sigurs yngre bror Bidar liknar sin storebror vid första ögonkastet. Hans mörkröda hår är dock inte lika långt som sin brors och han rakar sig varannan morgon. Binar är van att arbeta och bär valkar i sina handflator som bevisar detta. De senaste åren har han dock tröttnat på allt slitjobb och har därför börjat drömma sig bort. Han drömmer om att ha en egen gård och flera dussin trälar att styra över. Han ser i Stórmvakt en chans att nå dessa drömmar. Han kommer om han följer med karavanen att ta med sig sina favoritträlar Hull och Huldra.

BIDAR LOMIN

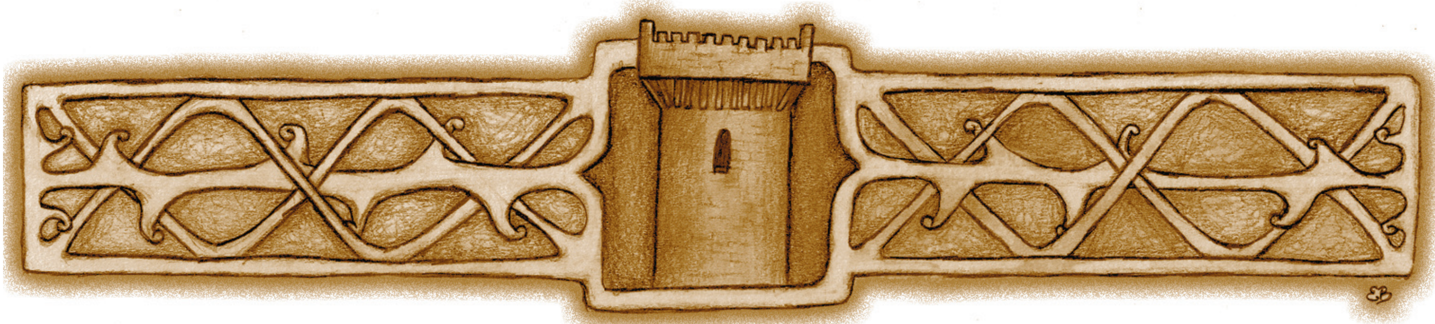
Roll: Bror till Silgur Lomin.
Ras: Människa (mittländare).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 12 meter.
Exc. karaktärsdrag: Stark +1, Smidig +2, Tvehågsen -1.

Kroppspoäng: 26.
Kroppsdelspoäng: Huvud 13, Höger arm 13, Vänster arm 13, Bröstkorg 26, Mage 17, Höger ben 17, Vänster ben 17.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Kulturkännedom (mittland) FV 12, Kulturkännedom (osthem) FV 6, Kulturkännedom (vastermark) FV 2, Lönndom FV 12, Handel FV 8, Skötsel (gård) FV 16, Strid FV 10, Tala (röna) FV 12, Tala (vrok) FV 8.
Fördjupningar: Bokskapsskötsel, Finna dolda ting, Gömma sig, Jordbrukare, Trälar och tjänare, Tjuvlyssna, Holmgång, Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Sköldbärare.
Förmågor: Inga.

Holmgång: 15 stridspoäng, skada 1T5+1.
Beväpnad strid: 10 stridspoäng.
5 poäng låsta till enhandsfattade svärd.
5 poäng låsta till sköldar.

Utrustning:
Bredsvärd, skada 1T10 (ÖP 9-10) +1.
Medelstor sköld.
Härdat läderrustning, RV 3.



RESAN FORTSÄTTER

Vistelsen i Grenheiw blir mycket längre än vad Chall först hoppats på. Först en månad efter trollattacken är karavanen redo att fortsätta norrut. Efter Grenheiw är terrängen också mer snårig och svårforcerad. Ofta måste män med skarpa svärd bana väg genom slyn och buskarna. Dock rör sig karavanen sakta men säkert framåt. Nedan finns de olika resdagarna beskrivna. Det finns också ett antal händelser som kan hända när spelledaren känner för det. Dessa är händelserna:

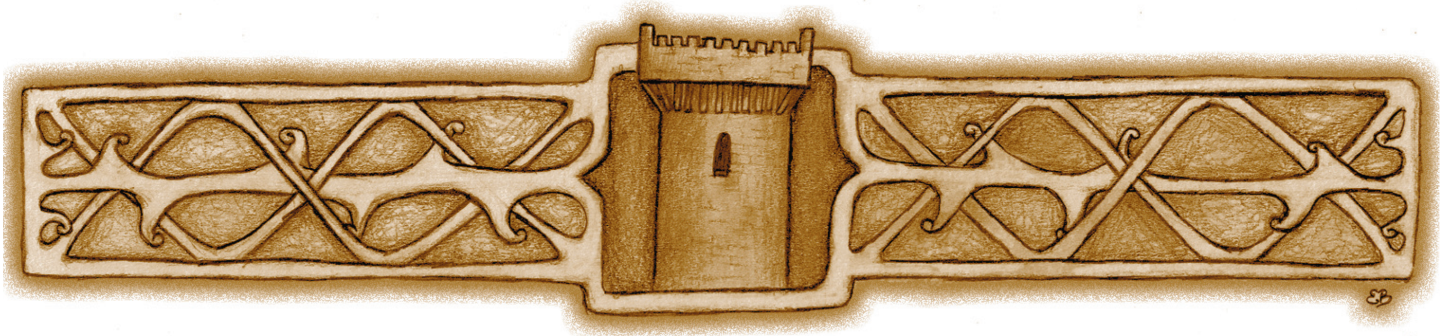
- Ealgae Sagoberättare har efter trollens anfall beslutat sig för att inte stanna kvar i Grenheiw. Många män har dött och han anser att han kan göra mycket för att höja moralen. Därför beslutar han sig för att följa med till Stórmvakt till Challs stora glädje. Dock så drabbas Ealgae av hög feber under färden. Han placeras i en av vagnarna under Aynas vård. Ayna tar hand om Ealgae så gott hon kan men febern verkar inte ge med sig. En gammal bondmora berättar för Ayna att örten Vårkyndel kan hjälpa till vid hög feber. Ayna frågar rollpersonerna om de kan bege sig in i skogen och leta efter örten. Oavsett om rollpersonerna hittar den eller inte så tillfriskar Ealgae efter några dagar och kan återgår till sitt arbete.
- Karavanen passerar en övergiven jaktkoja som befinner sig cirka fem meter över marken. Ingen bryr sig om jaktkojan men om rollpersonerna vill kan de undersöka den. Den som klättrar upp i jaktkojan ser att den är tom så när som på en kista längst in i kojan. Försöker någon att nå kistan ger det ruttna golvet vika och den olycklige störtar ner i marken (och tar 1T10 i fallskada). Kistan rasar också ur kojan men den innehåller bara en möglig filt och en rostig dolk.
- En natt vaknar hela lägret av att de hör trummor på långt avstånd. En del påstår att de är trolltrummor medan andra påstår att det är trumljud från vildfolk. Trummandet håller i sig cirka en timme varefter det dör ut. Dock är det ingen som vill sova och Hallbiorns hird håller vakande ögon mot skogen.
- Karavanen kommer till ett parti av skogen där det är särligen svårt att ta sig fram. Chall skickar iväg Ilmankuu och rollpersonerna för att hitta en stig som karavanen kan följa. Väl inne i skogen uppenbarar sig ett skogsrå som försöker locka någon av rollpersonerna i fördärvet. Skogsrået finns beskrivet i Trudvangs stigar sidan 128-130.
- En av rollpersonerna råkar stöta ihop med Uvar så att han tappar den vedhög som han har samlat ihop. Uvar som är på dåligt humör skäller ut rollpersonen för sin klumpighet och ber denne att se sig för var denne går. Uvar kommer efter denna incident att alltid ha ett ont öga till rollpersonen i fråga.
- En sen kväll kallar Chall på rollpersonerna och berättar att han vill tala med dem i enrum. Chall leder ut rollpersonerna en bit från lägret och efter att han försäkrat sig om att de är ensamma berättar han att en av gårsmännen som har följt med karavanen inte verkar vara vad han utger sig för att vara. Gårdsmannen kallar sig Gorm från Älvstena och reser helt ensam. Chall misstänker att Gorm kan vara en tjuv som tänker lägga beslag på den färdkassa som Chall har med sig. Chall ber rollpersonerna att undersöka saken och helst sätta Gorms lojalitet på prov. Gorm är dock ingen tjuv utan bara en butter gårdsman med ett ”skurkaktigt” utseende. Han kommer under äventyret inte att taga något som inte är hans och han kommer om han ställs mot väggen att bedyra sin oskuld.
- Karavanen kommer fram till ett området som för all framtid kommer att kallas hjortronskogen. I skogen växer nämligen stora mogna hjortron i en sådan mängd att marken tycks vara täckt av dem. Chall beordrar halt och alla kvinnor och barn beordras att plocka bären medan männen kontrollerar att inga troll finns i närheten. Senare på kvällen kokas det hjortronsylt i sådan mängd att det kommer att räcka över hela den kommande vintern. Alla glädjs över sylten och dess goda smak.
- Yggbran känner sig en dag sig litet ringrostig och undrar om en av rollpersonerna (den främste krigaren) om denne skulle vilja öva olika vapenlekar med honom. Om rollpersonen antar erbjudandet föreslår Yggbran att de vid nästa matrast tar fram sina vapen och övar mot varandra. Under övandet kommer Yggbran att svinga sin pendelyxa med stor frenesi men ändå kontrollerat. Inget blod kommer att spillas och efter träningspasset tackar Yggbran rollpersonen för hjälpen och bjuder denne på ett stop öl.

Dag 1-3

Äntligen efter en så lång väntan i Grenheiw rör sig karavanen igen. Färden följer en ganska bred skogsstig som verkar ha funnits här i århundraden. Ungefär var tredje timme passerar karavanen mystiska runstenar med tecken som berättar om en svunnen tid. Runstenarnas inskriptioner kan läsas av den som kan Vildvrok och består oftast bara av en mening som ”Här dräpte Ulgar en mäktig björn” eller ”Här stod Venla och många följde hennes råd”.

Dag 4

Skogsstigen slutar tvärt vid en avlång sjö. Chall som är ivrig på att ta igen förlorad tid säger att det inte finns någon tid att stanna vid sjön men alla i karavanen får ändå njuta av utsikten eftersom man beslutar sig för att följa strandkanten. Plötsligt skriker dock Yggbran till och pekar ut mot sjön. På andra sidan kan en kanot ses och den verkar på avstånd



förfölja karavanen. Kanoten paddlas av två mindre varelser som måste vara skogstroll men ingen i karavanen kan var riktigt säker. När karavanen svänger in i skogen slutar förföljandet och alla drar sig en lättnandets suck.

Dag 5-6

Karavanen närmar sig ett stenrikt område. Stora stenblock blockerar plötsligt karavanen och tvingar vagnarna att ta stora omvägar. Ett rykte om att stentroll finns i dessa trakter börjar sprida sig och Chall själv fruktar ett överfall. Allt går dock bra och när karavanen kommer ut i en mindre glänta i slutet av den sjätte dagen slår karavanen läger. Många är dock oroade för de mörka moln som senare under kvällen sveper in.

Dag 7

Tidigt på morgonen innan solen gått upp börjar det att spöregna. Skogens annars så fasta mark förvandlas till lervälling. Trots detta manar Chall på karavanen men det visar sig vara ett nästan lönlöst projekt. De tungt lastade vagnarna kör ofta fast och det tar lång tid att få loss dem. När dagen lider mot sitt slut är alla trötta och genomblöta och det visar sig att man bara har tagit sig någon kilometer.

Dag 8

Efter gårdagens pers har det slutat regna. Chall beordrar att karavanen ska vila upp sig en dag medan marken torkar. Solen visar åter sitt ansikte och alla känner sig stärkta av värmen. Mitt på dagen uppsöker en man vid namn Hjalkar upp Chall och berättar att han tidigare under dagen skickade iväg sin pojke Oddbiorn att samla brännbara kvistar. Oddbiorn har dock inte återvänt och Hjalkar är nu riktigt orolig för att något kan ha hänt pojken. Hallbiorn blir dock vred när han hört vad som hänt och skäller ut Hjalkar för att han inte skickade med en vakt med pojken. Chall fattar dock snabbt beslut om att pojken måste hittas därför bildar han små sökgrupper (varav rollpersonerna är en) för att hitta pojken. Grupperna skickas ut i var sin riktning men pojken går inte att hitta. När mörkret faller förklarar Chall smärtsamt att Oddbiorn måste räknas som förlorad. Troligast har något troll kidnappat pojken och fört honom långt bort för att äta upp honom. Hjalkar faller ihop av förtvivlan.

Dag 9

Karavanen fortsätter sin färd under dystra miner. Minnet av Oddbiorns öde har tagit bort all glädje och en del familjer funderar på att vända om tillbaka till Grenheiw. Chall och Hallbiorn övertalat dock alla att stanna kvar för att om karavanen skulle dela på sig skulle de alla vara ett enkelt byte för skogens faror.

Dag 10-17

Under den efterföljande veckan händer inte så mycket. Karavanen fortsätter att kämpa sig fram genom Svartliden och målet för resan känns långt borta. Under denna period bör några av de fria händelserna inträffa.

Dag 18

Tidigt denna morgon uppstår det kalabalik i lägret. Höga skrik kan höras och folk snubblar ut ur sina tält med dragna vapen. Dock är det inget spöke som har uppenbarat sig utan det är pojken Oddbiorn som återvänt. Pojken är nu iförd fina vildmarkskläder och bär en flintadolk i sitt bälte. Ena armen har Oddbiorn i en sele och någon har förbundit hans huvud. Pojkens far Hjalkar kastar sig över pojken och ger honom en riktig björnkram med glädjetårar rinnande ner för sina kinder. När någon frågar Oddbiorn vad som hänt och var han varit berättar pojken att han inte minns så mycket men han berättar att det var det snälla skogsfolket som har tagit hand om honom.

Dag 19

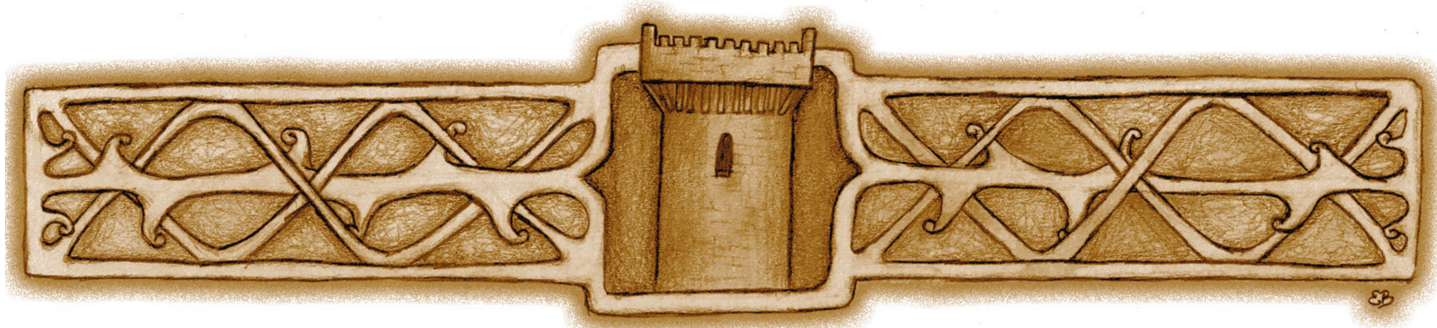
Ilmankuu återvänder från en av sina spaningsrundor och berättar att hon funnit en mystisk glänta med stenstatyer. Hon ber Chall om lov att få undersöka gläntan med hjälp av några hirdvakter. Chall anser dock att hirden inte kan lämna karavanen utan ber istället rollpersonerna att följa med dyfern. När rollpersonerna kommer till gläntan ser de att Ilmankuu talade sanning. I gläntan finns det ett tjugotal stenstatyer föreställande olika troll. Det finns även en staty föreställande en alf och tre statyer föreställande vildmänniskor. Statyerna är mycket välgjorda men vem som har gjort dem är ett mysterium. Alla statyer är har egentligen varit offer för en braskeltupp men den har för länge sedan lämnat området.

Dag 20-22

Dessa dagar förpassas utan att något speciellt inträffar. Det törtsta hindret är en älv som måste passeras. Som tur är hittar karavanen ett naturligt vadställe och kan tämligen enkelt ta sig över. Johir och Marcin råkar också ut i ett praktgräl över vilken gudom som är starkast, Storme eller Gave. Det hela slutar med att Hallbiorn måste avbryta den hetska diskussionen innan blankslipade vapen dras.

Dag 23

Rollpersonerna märker att skogen blir att glesare och att karavanen med lätthet kan ta sig fram. Chall säger att man börjar närma sitt mål och att vilken dag som helst bör de vara framme. Alla i karavanen känner framåtanda för att man nu är så nära målet.



MINJAHURA

När våren vandrat några stora steg närmare sommaren, ett drygt halvt månvarv efter att den lämnade Grenheiw bakom sig anländer karavanen till den plats Chall hört talas om, en stor äng mitt bland Svartlidens mörka skogar.

Resan har varit lång och smärtsam. Ni och de andra i karavanen har spillt blod och svett för att ta er till denna plats. Svartlidens mörka granar verkar till synes öppna sig för er när ni kommer ut på en gigantisk äng, täckt av knähögt gräs. En lång bit bort ser ni hur skogen igen breder ut sig men den öppna ängen är gigantisk i era färdtrötta ögon. Det känns som den perfekta platsen att bygga en utpost i denna region. Ni ser hur Chall, flankerad av Hallbiorn vandrar längst fram i tåget och viftar extatiskt med sina armar med ett brett leende på sina läppar. Han hade funnit platsen och den var lika perfekt som i hans drömmar.

Karavanen färdas vidare över ängen så gott som en hel dag, ängen är som sagts gigantisk. Gårdsmän kan enkelt konstatera att marken är bördig och kommer vara perfekt att odla grödor i. Spejarna som Hallbiorn skickat ut återkommer på kvällen och berättar att det inte finns några tecken på trollbyar inom minst en halv dagsmarsch från ängen. Hallbiorn arrangerar genast ett vaktschema för området samtidigt som ett antal gårdmän bränner ner gräset runt lägerplatsen så inga troll ska kunna smyga sig in i lägret.

På kvällen hålls en fest med anledning av att karavanen äntligen nått sitt mål. Mjöd, vin och öl dricks flitigt och grillat vildsvin spisas med välbehag. Ealgae sjunger kväden från Trudvangs alla hörn och folket dansar vilt runt de stora bålen som tänts. Chall ställer sig upp på ett bord med ett ölstop i handen och påkallar uppmärksamheten och håller ett tal.

"Fränder, bröder och systrar, hör på mig."

Det blir tyst i lägret och endast spraket från eldarna hörs.

"Ni har alla troget följt mig genom lera och skog. Över stock och över sten har vi vandrat de senaste månvarven. Det har varit smärtsamt, livsfarligt och underbart. Nu är vi här i Minjahura och här skall vi bygga en utpost. En fästning som ska bli vida känd från Junghart till Fjal. Man ska höra om Stórmvakt i vortlänska mjödstugor och tronlänska salar. Så stor och så känd kommer den borg vi skall bygga att bli. Ni kommer att minnas som de som vågade era liv och era lemmar för att bygga ett av världens underverk!"

Alla i lägret jublar och festen fortsätter när Chall svept sin öl i ett mäktigt svep.

Festen fortsätter till gryningen. Dagen efter börjar sent, alla i lägret är trötta efter resan och den stora festen. Men vid middagstid börjar arbetet i lägret. Gårdsmän och hantverkare börjar titta ut var de kan börja hugga ner skog och göra ved. Chall går tillsammans med Burldur och kollar var den bästa platsen för borgen kan finnas. Hallbiorn beordrar några hirdmän att hugga ner mindre träd och bygga vakttorn runt lägerplatsen.

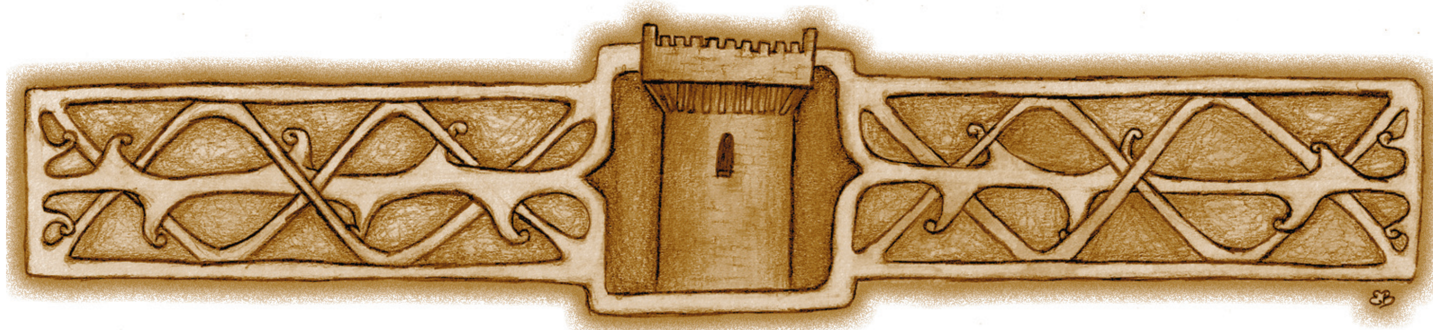
Arbetet med Stórmvakt har börjat…

Inom några dagar har ett halvdussin enklare vakttorn rests och stommarna till närmare ett dussin hus har rests runt om på ängen. Skogsmän har börjat fälla tallar och granar och förädla det till virke. Arbetet fortskrider i rask takt och gårdsmännen börjar förbereda de första åkrarna. Några dagar efter det återkommer Burldur med nyheterna att han funnit ett stenbrott med sten som kommer vara perfekt att bygga borgen med. En mängd med män skickas under ledning av Burldur för att börja bryta stenen.

HÄNDELSER I MINJAHURA

Efter att karavanen har anlänt till Minjahura är det mycket som måste göras. Hus ska byggas, bränsle ska samlas in, mat måste jagas och odlas, brunnar ska grävas och så vidare. För rollpersonerna kommer det att bli en hektisk tid eftersom de dels får olika uppgifter från Chall samtidigt som de vill följa egna intressen. Här följer några förslag på vad som kan hända den första tiden efter att rollpersonerna anlänt till Minjahura.

- Ett halvt månvarv efter ankomsten till Minjahura stöter en av jägarna på Dán Jägare från Vastranas (Se Den sovande Kungen). Han berättar att det finns ett fåtal mindre byar i området, däribland Braanwall, Vastranas och Dalsmyren.
- Rollpersonerna får i uppdrag att bege sig norrut efter den beskrivning som Dán givit för att undersöka Vastranas och föreslå handelsavtal med byn. Detta leder in till deläventyr 2 - Den sovande Kungen.
- Redan efter några dagar börjar Marcin klaga på de som inte tror på Gave och slänger okvädesord runt omkring sig. Chall kanske ber någon av rollpersonerna att tala med honom?
- En dag kommer en rödhårig man till häst tillsammans med tre agrotiska hirdmän. Han presenterar sig som Ektor och utger sig för att vara utsänd från borgen Morklippa av riddar Jhoran, Morklippas härskare. Han vill föreslå att Stórmvakt och Morklippa skall bygga vänskapsband och bedriva handel. Chall finner det som ett bra förslag och sänder rollpersonerna med Ektor för att förhandla med Jhoran.



ÄVENTYRSPOÄNG

Efter att rollpersonerna har kommit till Minjahura och Stórmvakt börjat byggas är det dags för äventyrspoäng. Här följer några parametrar att följa. Spelledaren ska också känna sig fri att lägga till eller dra av äventyrspoäng beroende på de olika rollpersonernas insats.

ÄVENTYRSPOÄNG	
Rollpersonerna klarade hela resan till Minjahura	10 ÄP
Rollpersonerna gör sig vänner med de som reser med karavanen	5 ÄP
Rollpersonerna dräper vildsvinen	5 ÄP
Rollpersonerna deltager i striden om Grenheiw	10 ÄP
Rollpersonerna gjorde sig till fiender med Marcin Hlom	-5 ÄP
Gott rollspelande	5-10 ÄP

EPILOG

Trots att karavanen har nått fram till Minjahura återstår det fortfarande mycket att göra. Även om de flesta hjälper varandra måste rollpersonerna först och främst ta hand om sig själva. Snabbt rusar en hel del frågor och farågor fram. Var ska de bo? Vad ska de äta för vintern? Kan de ta upp sina gamla yrken för påbörja en ny karriär?

Mycket av detta kapitel är upp till spelledaren att improvisera. Här följer dock några riktlinjer som kan vara till hjälp när spelledaren och spelarna ska bestämma vad som händer mellan detta deläventyr och nästa.

Boende

Rollpersonerna kan om de vill bo i ett tält hela sommaren. Dock kommer det att bli kallt under vintern så de rekommenderas att bygga ett hus. Chall som är ”stadsplanerare” ger rollpersonerna en bit mark där de kan bygga ett timmerhus. Chall föreslår att rollpersonerna delar hus under det närmsta året eftersom han inte tror att de hinner bygga tillräckligt med hus så att rollpersonerna kan få var sitt. Nästa sommar bör dock så mycket arbetskraft frigöras så att fler hus kan byggas.

Timret som rollpersonerna behöver kan hämtas från timmerlägret som snabbt byggts upp i närheten av skogen. Dock vill timmermännen ha hjälp av rollpersonerna att kvista stockarna för att de ska få tillgång till timret. Är någon av rollpersonerna en timmerman kommer denne att bli designerad att tjänstgöra i timmerlägret några timmar varje dag så länge rollpersonen inte är ute på äventyr.

Med timret bör rollpersonerna kunna bygga ett hus som de kan dela under loppet av sommaren. Det kanske inte är speciellt snyggt men det är funktionellt.

Mat och vatten

I anslutning till timmerstugan finns en bit åkermark. Av en gårdsman får rollpersonerna frön att så efter att de har plöjt åkern. Plogen får de hyra av Uvar för ett silvermynt. Har någon av rollpersonern gjort sig ovän med Uvar är priset två silvermynt. Efter att åkern är plöjd och fröna är sådda återstår det bara att vänta. Till hösten väntas den första skörden kunna skördas.

För att utöka matförrådet rekommenderas rollpersonerna att börja jaga. Skogarna kring Stórmvakt är full med villebråd som den skickliga jägaren kan fälla. Älgar, hjortar, vildsvin och harar finns i stora mängder.

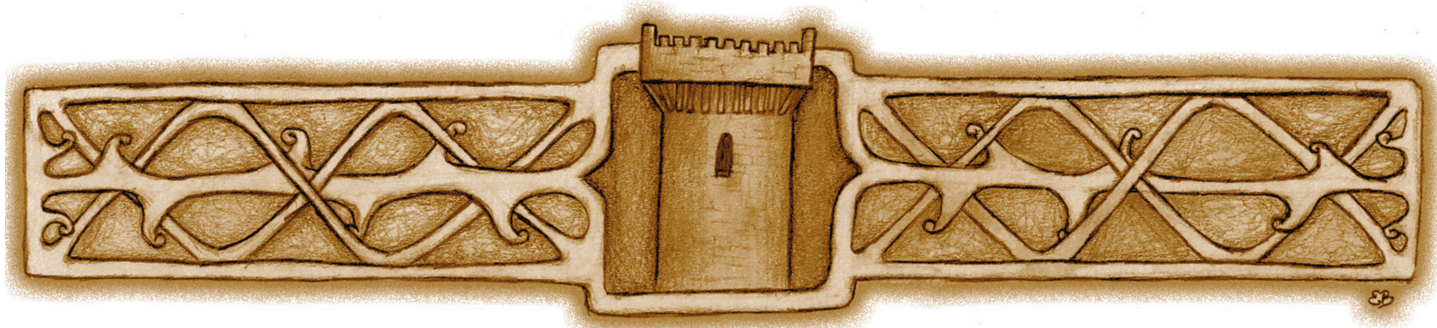
Rollpersonerna kan om de vill även köpa några får och till och med en ko av en girig gårdsman som följt med karavanen. Priset är dock det dubbla mot det normala.

En dag kommer Ilmankuu till rollpersonernas gård. Hon bär på en lustig pinne som ser ut som ett Y. Med pinnen i båda händerna börjar hon gå runt på gården. Helt plötsligt börjar pinnen att rycka till och Ilmankuu berättar att på denna plats ska det grävas en brunn. Hon lägger två pinnar på marken som bildar ett kryss och säger att rollpersonerna ska gräva brunnen så fort de får tid.

Familjeliv

Om spelledaren vill kan rollpersonerna försöka starta familj med någon spelledarperson. Det finns många giftasmogna män och kvinnor i Stórmvakt som skulle vara villiga att bilda familj med någon av rollpersonerna. Dock bör detta inte ske allt för lättvindigt och rollpersonerna måste först skapa en kontakt med någon lämplig person. Därefter följer några månader där de båda parterna träffas och lär känna varandra. När tiden är inne kan de två gifta sig och starta en familj tillsammans. Spelledaren bör dock slänga in överbeskyddande fäder, bittra rivaler och krångliga relationer för att göra det hela litet intressantare.

Slut på del 1



2. Den Sovande Kungen

Det andra deläventyret i detta äventyr heter Den sovande kungen. Rollpersonerna har i några veckor varit i Minjahura när äventyrandet åter knackar på deras dörr. Det kommer att bli en farlig väg att vandra för rollpersonerna men om de överlever kommer de troligast att få vänner för livet...

Bakgrund

I Vastranas förtrollade skogar levde för många långa år sedan kung Aerik av Skogen. Aerik var en gång i tiden en människa som under hela sitt liv hade en djup förkärlek till skogen han föddes i. När tiden för hans mänskliga kropps bortgång var inne övergick hans själ till skogen och han blev ett skogens skyddsväsen.

Kung Aerik levde i harmoni med skogens alla varelser och alla godhjärtade själar som tog sig till honom stod under hans beskydd. Han blev också god vän med det trollet Grubbelgruff som en dag kom till skogen och bosatte sig i en grotta i den norra delen. Inga onda varelser tog sig in i skogen och onda gastar vågade inte närma sig och störa dess harmoni. Kung Aerik höll sin skyddande hand över skogen och hans vrede var stor när nidingar och illgärningsmän närmade sig hans domäner.

Efter några år anlände nybyggare till skogen och grundlade byn som kom att kallas Vastranas. Även de levde under kung Aeriks beskydd så länge de levde fridfullt och i harmoni med naturen. Den lilla byn frodades och kung Aerik var nöjd.

Men så en dag kom en ond trollkarl till Vastranas och ställde till med oreda i byn. Kung Aerik agerade dock snabbt och förvisade trollkarlen från skogen. Trollkarlen blev dock vred över förvisning. Han hade inte funnit det han sökte i byn och kung Aerik hade grusat hans planer. Han suktade därför efter hämnd och började smida en ond plan.

Många år senare återvände trollkarlen till skogen. Han sökte upp kung Aerik som i god tro välkomnade honom. Trollkarlen berättade att han återvänt för att be om ursäkt för det han gjort åren tidigare och ville återgälda det med en present till kung Aerik, ett halsband av silver. Kung Aerik trodde på denna lögn och bjöd honom med sig till sin sal.

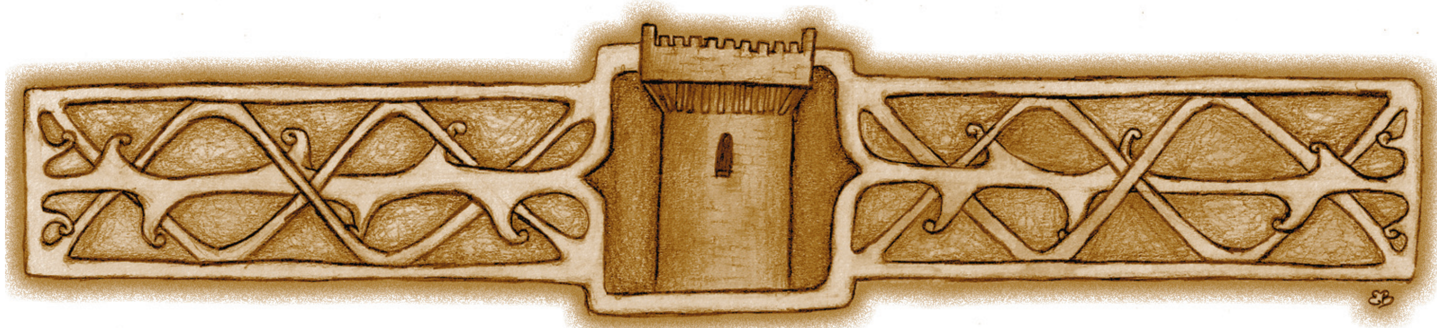
I salen spelade trollkarlen ut sin onda plan. När kung Aerik satt sig på sin tron och mottagit halsbandet och bar det runt sin hals så lade trollkarlen en förbannelse över honom. Med hjälp av halsbandet föll kung Aerik i den djupaste sömn som skulle vara i hundratals år och att ingen vuxen människa eller best skulle kunna väcka honom ur den sömnen.

Kung Aerik satt sovande kvar på sin tron medan trollkarlen lämnade salen och försvann ur legenden. Hans sömn var djup och ingen av hans djurvänner, inte ens Grubbelgruff, kunde väcka honom. Kung Aeriks beskydd över skogen försvann.

Med tiden glömde människorna i byn bort att kung Aerik av Skogen fanns på riktigt, hans liv förvandlades till en lokal legend som mormödrar berättade för sina barnbarn framför brasan. Skogens djur tappade kontakten med människorna men de sakande sin kung och sörjer honom i tysthet än idag. Grubbelgruff blev även han äldre, människorna började frukta honom och han började hålla sig borta från Vastranas och blev en eremit. Och så skulle det vara under många år.

Tills den dagen för inte så länge sedan då Bondedottern Lilja Fjodorsdotter tillsammans med sin vän Flora Vonk-





harsdotter lekte i skogen. Deras föräldrar hade varnat dem för det stora och farliga trollet som bodde i skogen sedan de föddes. Men trots detta så letade de sig var dag längre och längre in i skogen.

En dag när de plockade blåbär stötte de på Grubbelgruff som var ute på en promenad. Flora blev rädd för det stora trollet medan den yngre Lilja inte blev det. Hon kände att Grubbelgruff inte var farlig och erbjöd honom lite blåbär. Grubbelgruff som inte stött på en människa på många år förutom någon enstaka jägare som han skrämt bort blev förundrad över barnens godhet och blev vän med dem. Han hade alltid älskat att umgås med barn då de var mer lekfulla och snälla än vuxna.

Flora och Lilja började därefter vandra bort till Grubbelgruffs del av skogen. Ofta tog de med sig honungskakor, bakade av Floras mor Ylva till trollet vilket var något han uppskattade. De kunde leka tillsammans många långa timmar. Grubbelgruff som nu var gammal trivdes med dessa små besökare och gav dem små hantverk i trä och andra leksaker som han tillverkade i sin grotta. Han var lyckligare än han varit på många långa år.

GRASHNACK OCH RÖVARNA

För några veckor sedan kom ett nytt hot till Vastranas när gråtroll och rövare under ledning av det grymma gråehjonet Grashnack kom till skogen söder om byn. De var som vanligt på jakt efter skatter och andra saker de kunde stjäla. Rövarbandet slog läger och började göra mindre räder mot byn. De stal främst boskap eller ställde till med allmän oreda. Efter det begärde de att med jämna mellanrum få boskap och annan mat från byborna. Om de vägrade hotade Grashnack att bränna ner byn till grunden. Byborna under vildbronjan Akir vågade inte göra motstånd så de sökte sig till närliggande byar för att hitta någon som ville rädda byn.

Trots att Grashnack höll sina mannar i den södra skogen begav de sig ibland till de närliggande skogarna. De hittade bland annat av en slump ingången till kung Aeriks sal och när ett av de giriga trollen såg det vackra smycket som hängde runt den sovande mannens hals försökte han stjäla det. Trollet föll dock omedelbart med en tung duns till marken, försatt i en djup sömn som han inte kunde väckas ur. Efter det sattes det upp en vakt som skulle vakta det i trollens ögon förhäxade området runt kung Aeriks sal. Ingen fick beträda salen utan Grashnacks tillåtelse.

Då och då återkommer Grashnack och hans rövare till Vastranas för att kräva mat och boskap som de sedan för tillbaka till sitt läger. Detta sker oftast kvälls- eller nattetid men ibland även på dagarna. Det är heller inte ovanligt att en enskild rövare kommer till byn och ställer till oreda.

INLEDNING

Den sovande kungen utspelar sig som bäst ungefär en månad efter att karavanen kommit fram till Minjahura. Det finns några olika sätt att inleda äventyret på, kanske har rollpersonerna hört talas om byn eller så kanske någon från byn kommer till Stórmvakt och söker hjälp. Dán jägare är en bra person för den uppgiften och han lovar rollpersonerna en belöning om de kan driva bort trollen. Chall Kalman kan också tänkas vilja kartlägga området kring Stórmvakt och ber därför rollpersonerna att bege sig västerut för att se vad som finns där. När de sedan kommer till Vastranas blir de involverade i äventyret. I vilket fall som helst så kommer rollpersonerna till byn på ett eller annat sätt.

Äventyret i sig är väldigt öppet skrivet för att kunna vara så flexibelt som möjligt. Det finns ingen fast ordning som rollpersonerna ska möta olika personer och varelser. Tidsrymden är även den väldigt fri. Vill spelledaren kan äventyret utspela sig på tre dagar eller tre veckor.

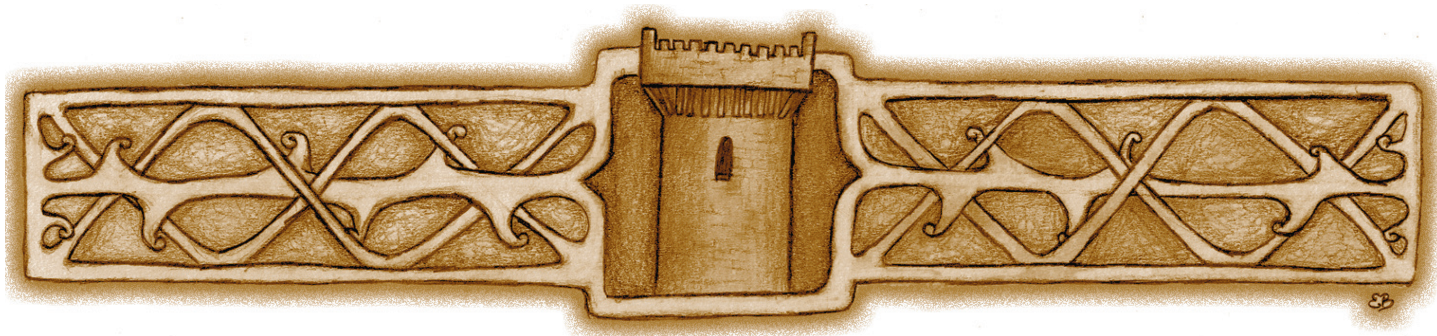
VASTRANAS

Den idylliska lilla byn Vastranas delas av en mindre älv som går från norr till söder. Följer man älven norrut kommer man till en sjö som i förlängningen leder till Myrvattn. Själva byn består av ett drygt dussin långhus, en kvarn i söder, ett väldigt litet värdshus och en smedja. Invånarantalet uppnår dryga fyra dussin. Byn ligger omgivet av skog åt de flesta håll. Några äldre ekar och björkar finns inom byn. Husen är enklare träbyggen, förutom smedjan som är byggd i sten.

I Vastranas bor vildbronjan Akir som är byäldste och hövding. Han är oftast snäll och hjälpsam. Han är även far åt mjölnaren Peiter som är gift med Lova. De är ett snällt par som erbjuder rollpersonerna sovplats i deras hus.

Nära Peiters och Lovas hus ligger en liten bondgård. Där bor Fjader och Tuva med sin dotter Lilja. Tuva är väldigt orolig över det som händer och är överbeskyddande mot Lilja, hennes enda barn. Tuva arbetar även i det enklare värdshus som hon och Fjader äger. Alla i byn tror på Storme, Jorn och Enken och tillhör gerbanis. Alla hus i byn har därför syllstockar och Akirs hus har även ett fint men enkelt syllhus. Byn har ingen stormikjalt sedan den senaste avled för tre år sedan. Om det finns en stormikjalt bland rollpersonerna eller i Stórmvakt så kommer alla i byn att försöka övertala denne att bosätta sig i byn.

Norr om byn ligger en jaktstuga där jägaren Dán bor tillsammans med sin fru Ann. Dán brukar hålla till uppe vid sjön som ligger några kilometer norr om skogen för att fiska och jaga. Han har även stött på trollet Grubbelgruff som han beskriver som ett stort och ohyggligt troll som en gång jagade bort honom från skogen.



I byn finns även bönderna Mann och Voron som sköter fälten väster om byn, båda är med i den lokala milisen. Voron har även en mindre smedja och kan utföra enkla smidesarbeten (Hantverk metall FV 10). Ibland kommer det folk från Dalsmyren eller Braanwall och handlar hos Voron, idkar byteshandel och bor på värdshuset. Det har även hänt att någon från Morklippa har kommit till byn i samma ärende. Dán, Vonkhar och Akir har även varit i Grenheiw tre gånger och idkat handel.

Milisen leds av Vonkhar som är hirdman. Han bor tillsammans med frun Ylva och dottern Flora i ett hus i östra delen av byn. Han har ett litet vakttorn som står öst om kvarnen där han ibland sitter och vaktar.

En liten egenhet som finns i byn är att byborna ibland säger ”vid Aerik”, såsom ”Vid Aerik vad kallt det är”. I byn är det lika vanligt som att säga ”vid Storme”. Detta är en kvarleva från den tiden då kung Aerik fortfarande var vaken och vandrade bland människorna. Om någon frågar om varför de säger så får rollpersonerna höra en sällsam och roande berättelse av bybon.

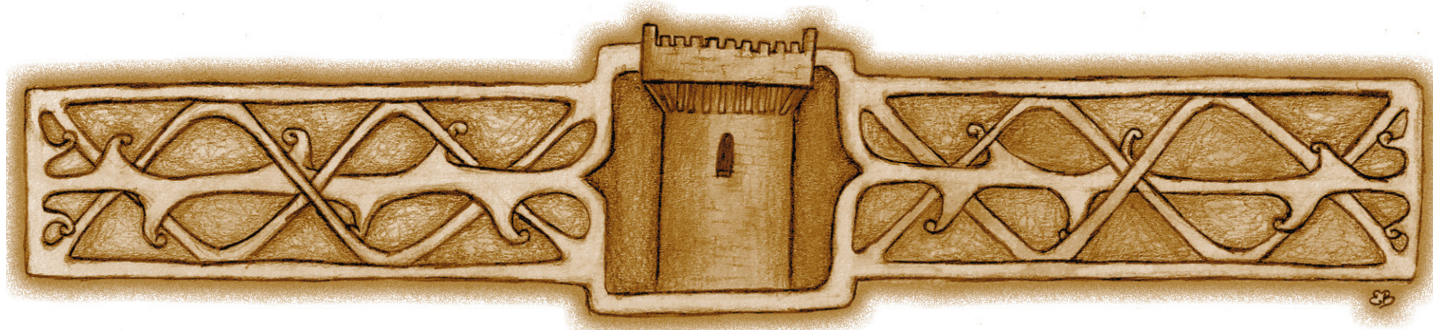
”Det är från en saga som min mormor och mor berättade för mig när jag var ung. Den handlade om den gode mannen Aerik av skogen, en man som vandrade likt en konung genom skogen. Inga djur anföll honom och ingen ondska kunde beträda skogen. Det sägs att det var när han fann denna plats, ja just denna plats vår by ligger på, som han tog ett äpple från ett träd och spred dess kärnor över marken och ur marken växte denna by. Han ska ha sagt att denna by alltid skulle vara fri från ondska och nidingsdåd. Gamle stormikjalten Jutalung sade att Aerik stod Storme nära och att hans kraft var stark på grund av detta.”

Denna berättelse innehåller vissa osanningar men även en mängd sanningar som eftertänksamma rollpersoner borde kunna tolka som ledtrådar. Det är dock viktigt att rollpersonerna hör berättelsen.

VASTRANAS

1. KVARNEN
2. VAKTTORNET
3. VÄRDSHUSET
4. AKIRS HUS
5. PEITERS OCH LOVAS HUS
6. FJADERS OCH TUVAS HUS
7. DÁNS OCH ANNS HUS
8. VORONS HUS OCH SMEDJA
9. VONKHARS OCH YLVAS HUS

7.
3.
9.
5.
4.
6.
1.
8.
2.



UPPDRAGET

När rollpersonerna kommer till byn så välkomnas de av Akir, Vonkhar och Voron. De för snabbt rollpersonerna till Akirs hus. När de kommit in i byn frågar Akir och Vonkhar rollpersonerna om någon såg dem på vägen till byn. Om rollpersonerna undrar varför de frågar detta berättar Akir med nedstämd röst om situationen i byn. Det syns att han är orolig för att Grashnack ska anfalla byn om han får reda på att någon i byn kallat på hjälp.

Byäldsten berättar även att plundrarna är för många för att byn skulle kunna försvara sig mot dem och Akir vill inte offra någons liv i onödan. Han ber rollpersonerna att hjälpa dem på något sätt, de ser ut att vara dugliga för uppgiften.

Byn kan inte erbjuda rollpersonerna mycket i belöning. De erbjuds dock en silvertacka värd 50 silvermynt och all hjälp som Voron kan erbjuda som smed (reparera, smida ny utrustning med mera).

Slutligen varnar Akir rollpersonerna för att synas. Många av Grashnacks rövare patrullerar runt i skogen och håller byn under uppsikt. Om rollpersonerna blir upptäckta finns det en risk att Grashnack blir vred och anfaller byn. Rollpersonerna måste vara försiktiga så länge de befinner sig i byn.

BYBORNA

Här presenteras de viktigaste personerna i Vastranas.

Akir

Akir är en högrest man med grått hår och lika grått skägg. Han är född i Vortland och uppväxt i en mindre by nära Islunden och bär därför ett väderbitet anlete med spår av långa vintrar. Han har vildbronjeblod i sina ådror. Hård, men rättvis för de som förtjänar det. Han har svurit att vakta Vastranas med sitt liv efter att han blev byäldste.

Peiter

Peiter är likt sin far Akir högrest med ett anlete ärrat av många långa vintrar. Han har svart hår och skägg och bär ett pilformat ärr över sitt högra ögonbryn efter en strid med ett troll.

Vonkhar

Vonkhar är en mittländare färgad av de stormländare han har växt upp med. Han bär sitt mörkblonda hår i en lång fläta över sin rygg och har en buskig mustach. Han är litet av en enstöring och är misstänksam mot alla som inte är bybor.

Dán Jägare

Redan vid första blicken så märks den vilja som Dán besitter. Hans ögon fullkomligt lyser av den viljekraft och mod som han äger. Han är otroligt envis, men också rättvis och stark. Få män kan klara sig som Dán i naturen och han kan gå genom ur och skur. Ingen kan heller minnas att Dán någonsin har varit sjuk.

AKIR

Roll: Byäldste i Vastranas.
Ras: Människa (stormländare).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Trollstark +4, Beslutsam +1, Trögtänkt -1.

Kroppspoäng: 30.
Kroppsdelspoäng: Huvud 15, Höger arm 15, Vänster arm 15, Bröstkorg 30, Mage 20, Höger ben 20, Vänster ben 20.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Kulturkännedom (osthem) FV 6, Geografi (osthem) FV 5, Skötsel (gård) FV 12, Strid FV 18, Tala (röna) FV 6, Tala (vrok) FV 11, Överlevnad (skog) FV 12.
Fördjupningar: Kampvana, Stridsvana, Holmgång, Sköldbitare, Bärsärk, Sköldbärare, Svinfylkare, Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Vildvrok.
Förmågor: Inga.

Holmgång: 23 stridspoäng, skada 1T5+4.
Beväpnad strid: 28 stridspoäng.
5 poäng låsta till enhandsfattade svärd.
5 poäng låsta till sköldar.

Utrustning:
Bredsvärd (brons), skada 1T10 (ÖP 9-10) +3.
Medelstor sköld. Ringbrynja (brons), RV 4.
Silvertacka (värd 50 silvermynt).

PEITER

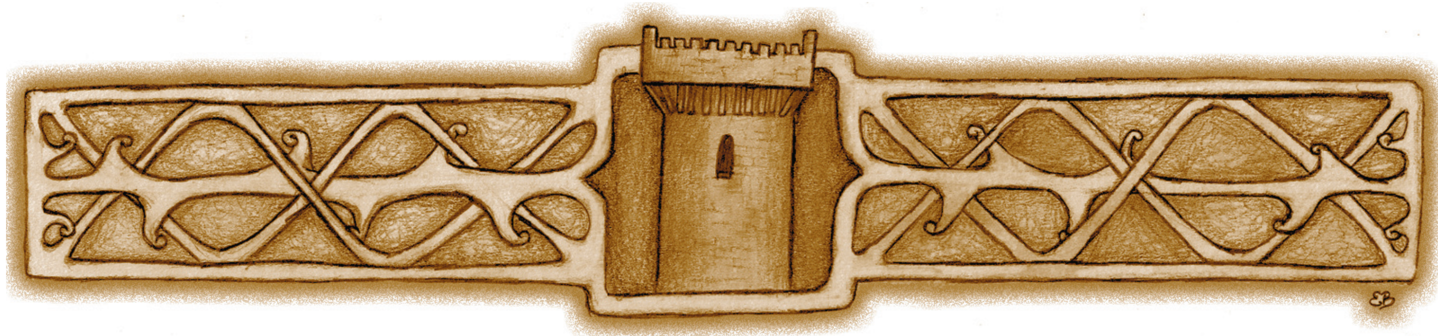
Roll: Mjölnaren i Vastranas.
Ras: Människa (stormländare).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Gudalik +4, Viljestark +4, Trögtänkt -1.

Kroppspoäng: 30.
Kroppsdelspoäng: Huvud 15, Höger arm 15, Vänster arm 15, Bröstkorg 30, Mage 20, Höger ben 20, Vänster ben 20.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Kulturkännedom (osthem) FV 8, Geografi (osthem) FV 7, Handel FV 13, Skötsel (gård) FV 8, Hantverk (mjuka material) FV 12, Hantverk (trä) FV 4, Strid FV 12, Tala (röna) FV 9, Överlevnad (skog) FV 12.
Fördjupningar: Kampvana, Stridsvana, Holmgång, Sköldbitare, Sköldbärare, Svinfylkare, Vapenbärare (enhandsfattade yxor), Vildvrok.
Förmågor: Inga.

Holmgång: 17 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 22 stridspoäng.
5 poäng låsta till enhandsfattade yxor.
5 poäng låsta till sköldar.

Utrustning:
Stridsyxa, skada 1T10 (ÖP 9-10).
Medelstor sköld. Härdat läderharnesk, RV 3.



VONKHAR

Roll: Milisens ledare i Vastranas.
Ras: Människa (mittländare).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 12 meter.
Exc. karaktärsdrag: Urstark +2, Smidig +2, Obehaglig -1.

Kroppspoäng: 28.
Kroppsdelspoäng: Huvud 14, Höger arm 14, Vänster arm 14, Bröstkorg 28, Mage 19, Höger ben 19, Vänster ben 19.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Geografi (mittland) FV 7, Kulturkännedom (mittland) FV 7, Kulturkännedom (osthem) FV 6, Läkekonst FV 5, Skötsel (krig) FV 16, Strid FV 14, Tala (röna) FV 8, Tala (vrok) FV 8, Överlevnad (skog) FV 12.
Fördjupningar: Kampvana, Stridsvana, Holmgång, Sköldbitare, Sköldbärare, Svinfylkare, Vapenbärare (stångvapen), Vildvrok.
Förmågor: Inga.

Holmgång: 19 stridspoäng, skada 1T5+2.
Beväpnad strid: 24 stridspoäng.
5 poäng låsta till stångvapen.
5 poäng låsta till sköldar.

Utrustning:
2 jaktspjut, skada 1T10 (ÖP 9-10) +2.
Björntass, skada 1T10 (ÖP 10) +2.
Medelstor sköld. Medtallförstärkt läderrusting, RV 4.
Häst vid namn Hjird.

DÁN JÄGARE

Roll: Jägare som bor i Vastranas.
Ras: Människa (mittländare).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 12 meter.
Exc. karaktärsdrag: Viljestark +4, Motståndskraftig +4, Obehaglig -1.

Kroppspoäng: 28.
Kroppsdelspoäng: Huvud 14, Höger arm 14, Vänster arm 14, Bröstkorg 28, Mage 19, Höger ben 19, Vänster ben 19.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Geografi (mittland) FV 6, Handel FV 7, Kulturkännedom (mittland) FV 6, Jakt och Fiske FV 16, FV 16, Strid FV 8, Tala (vrok) FV 8, Växt- och djurliv (nhoordland) FV 7, Överlevnad (skog) FV 18.
Fördjupningar: Kampvana, Holmgång, Svinfylkare, Vapenbärare (pilbågar), Vildmarksvana, Vildmarksman, Vildvrok.
Förmågor: Inga.

Holmgång: 13 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 13 stridspoäng.
5 poäng låsta till pilbågar.

Utrustning:
Sammansatt pilbåge*, skada 1T10 (ÖP 8-10) +3.
2 dolkar, skada 1T10 (ÖP 10).
Pälsrustning, RV 2.
Koger med 25 pilar.

* Den sammansatta bågen som Dán Jägare äger är ett fint hantverk av idegran, senor och hornlammeller. Bågen är ett elegant vapen och är dekorerad med alfiska lövmönster. Även om bågen ser ut att vara mästertillverkad så är den bara en helt vanlig båge. Frågar någon varifrån den kommer svarar Dán att han har fått ärva den av sin morbror när han dog.

NORDVÄSTRA SJÖN

I Vastranas kan rollpersonerna höra att det finns en mystisk ö i en sjö nordväst om byn. På ön ska det finnas en ruin efter en alfisk utpost från forntiden. Allt rollpersonerna behöver göra är att följa älven för att komma till sjön.

Beslutar sig rollpersonerna för att undersöka sjön finner de lämpligt en roddbåt uppdragen på strandkanten. Båten tillhör Dán Jägare även om han inte använder den så mycket. Med hjälp av roddbåten är det lätt för rollpersonerna att ta sig till den mystiska ön som har en diameter på cirka hundra meter.

På ön växer det små buskage och en och annan björk. Tar man sig till mitten av ön finner man mycket riktigt en ruin efter ett gammalt torn. Tornets grund finns fortfarande kvar men de flesta byggstenarna har försvunnit. Troligast bortfraktade till något annat bygge.

Lyckas någon av rollpersonerna med ett Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) så hittar denne en trappa under några stockar. Går man ner för trappan så kommer man till ett runt källarrum under själva grunden.

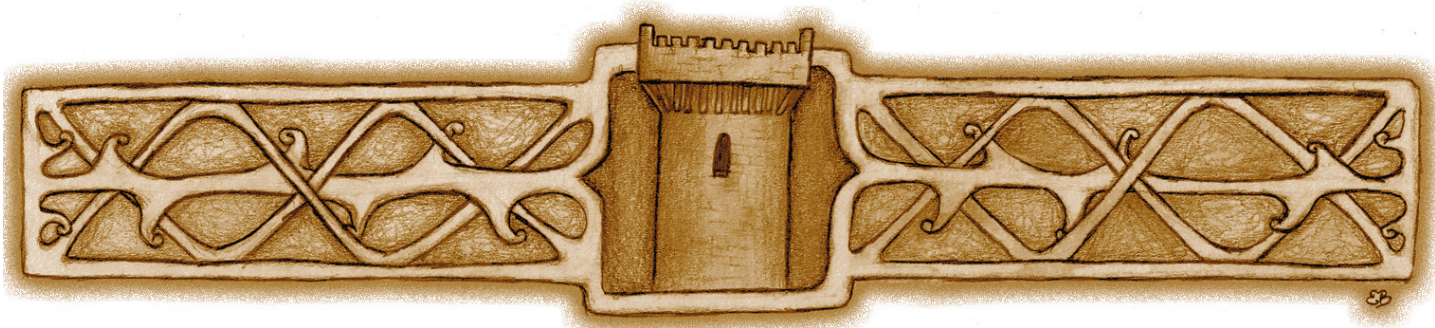
Källarrummets enda vägg har en gigantisk målning föreställande alfer i besynnerliga rustningar som kämpar mot en drake. Färgen har på flera ställen börjat flagna och fukt har börjat krypna ner från taket.

Letar man i bråten på golvet kommer man inte att hitta någonting av värde. Fukten i rummet har för länge sedan förtärt eventuella föremål som skulle ha lämnats kvar.

Gripflocken

När rollpersonerna kommer upp från källarrummet möts de av en överraskande syn. Fem gripar har landat på ön och tagit sig en rast i sitt flygande. De har inte upptäckt rollpersonerna men det är bara en tidsfråga om de kliver upp från trappan. Det bästa rollpersonerna kan göra är att vänta nere i källarrummet tills gripflocken flygit iväg vilket de gör en halvtimme senare. Skulle griparna få syn på rollpersonerna så kommer de att anfalla. Källartrappan är dock så smal att griparna inte kan ta sig ner för den. Rollpersonerna som då förskansar sig i källarrummet måste vänta tills nästa gryning innan griparna ger sig iväg. Griparna har samma värden som de på sidan 117 i Trudvangs Stigar. När rollpersonerna till slut tar sig från ön tycker de att det vore skönt att återvända till Vastranas.





SÖDRA SKOGEN

Skogen som ligger i söder om Vastranas är en tätvuxen skog full av granar och tallar och några få björkar. Denna skog är urtypen av Svartlidens skogar, mörk, vild och otäjmd. Ett par kilometer in i skogen ligger Grashnacks två läger, det ena ligger åt öst och det andra åt väst. Grashnack håller själv till i lägret till öst.

Båda lägren påminner om varandra i uppbyggnad, några få tält som omger en stor lägereld i en dunge. Runt om lägren patrullerar vakter dygnet runt, ungefär sju åt gången per läger. Grashnack tycker inte om att ha oönskade besökare i lägren.

Grashnacks rövare består främst av vildmänniskor och gråtroll. Det finns även enstaka skogstroll, gråehjon och gårdsresar bland rövarna och de äger även några hundar och ulvar. De flesta människorna är beväpnade med stulna kortsvärd eller krokiga spjut tillsammans med en sköld. Gråtrollen föredrar stora träklubbor. Det finns även några bågskyttar i lägret. En del av rövarna har enklare rustningar som päls, härdat läder och metallförstärkt läder. De är annars iklädda gröna eller bruna trasor.

Grashnack själv är ett stort gråhejon, beväpnad med ett stort sågtandat slagsvärd, en lång dolk och bär en fjällpansarrustning och hjälm. Han mäter nästan ett huvud längre än de andra i hans rövarband (bortsett från de två gårdsresarna Hoskr och Barkr). Hans ansikte är ärrat av år av strider och stormländernas karga väder.

Att försöka anfalla eller smyga sig på lägret är inte något som rekommenderas. Rollpersonerna ska inte kunna infiltrera eller bryta sig in i lägret, kommer de för långt in så kommer någon av vakterna att blåsa i ett horn som väcker de sovande rövarna och som kallar till förstärkning från det andra lägret. Antingen så kommer rollpersonerna att bli bortjagade eller tillfångatagna. Blir de tillfångatagna så kommer Grashnack att bege sig med sina fångar till byn och kräva lösen för dem.

GRASHNACK

Sedan dagen han föddes har Grashnack vetat att han var annorlunda. Han var resultatet av mänsklig moder som blivit skändat av ett gråtroll. Redan i ung ålder drevs Grashnack ut ur sin hemby efter att ha strypt grannpojken som retat honom. Han levde därefter en tid i skogen innan han var stor nog att ta kunna börja arbeta som hirdman.

Under ett av dessa arbeten kom Grashnack på att om han dräpte sin arbetsgivare kunde han lätt stjäla deras värdesaker. Sagt och gjort men myntet hade en baksida. Grashnack blev fort medveten om hur snabbt allt silver rann genom hans fingrar. Han blev snart tvungen att ta anställning igen och även denna gång dräpte han sin arbetsgivare. Sedan var den onda cirkeln i full gång. Till slut blev han dock påkommen och blev jagad ut ur Vildland.

Grashnack lät sig dock inte nedslås. Istället samlade han ihop ett rövarband i närheten av Ildebad och började brandskatta byar och stjäla skatter. Rövarbandet rönte till en början stor framgång men till slut jagade en stor hird dem djupt in i Svartliden. Nyligen fann Grashnack byn Vastranas och bestämde sig för att brandskatta byn.



GRASHNACK

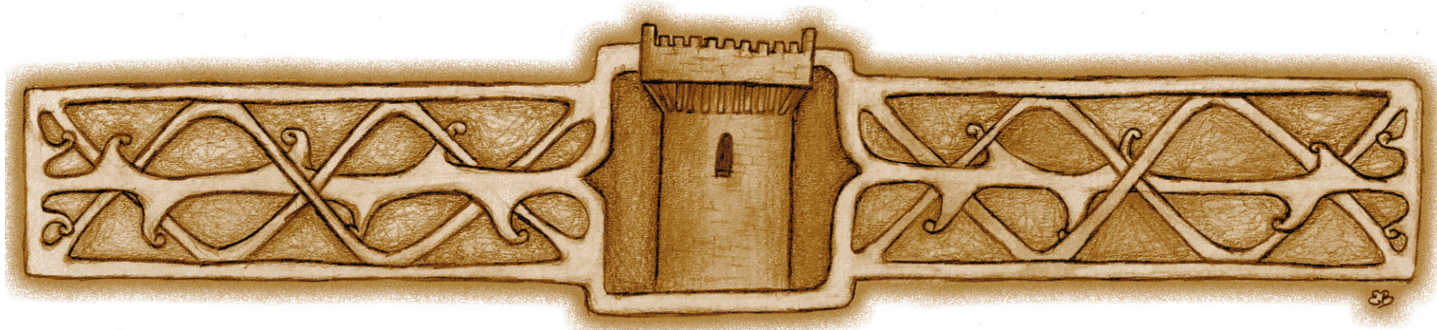
Roll: Rövarhövding.
Ras: Gråehjon.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 12 meter.
Exc. karaktärsdrag: Trollstark +4, Motståndskraftig +4, Avskyvärd -4.

Kroppspoäng: 36.
Kroppsdelspoäng: Huvud 18, Höger arm 18, Vänster arm 18, Bröstkorg 36, Mage 24, Höger ben 24, Vänster ben 24.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Geografi (osthem) FV 12, Kulturkännedom (osthem) FV 12, Kulturkännedom (mittland) FV 6, Rörlighet FV 9, Lönndom FV 16, Skötsel (gård) FV 4, Strid FV 19, Tala (vrok) FV 9, Tala (futhark) FV 8,
Fördjupningar: Kampvana, Stridsvana, Holmgång, Sköldbitare, Bärsärk, Hamnskiftare, Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Bastjumal, Vildvrok.
Förmågor: Nattsyn.

Holmgång: 24 stridspoäng, skada 1T5+4.
Beväpnad strid: 29 stridspoäng.
5 poäng låsta till enhandsfattade svärd.

Utrustning:
Slagsvärd, skada 1T10 (ÖP 9-10) +4.
Långdolk, skada 1T10 (ÖP 10) +4.
Fjällpansarrustning, RV 7, Plåthjälm, RV 9.



NORRA SKOGEN

Skogen norr om byn verkar tätare och mörkare än de andra skogarna runt byn. Skogen är väldigt trolsk med uråldriga träd och stenar täckta med mossa och svampar. Få fåglar och andra djur syns till en början, de har blivit bortskrämda av Grashnack och hans hejdukar. När rollpersonerna vandrat ett tag så kommer de fram till en liten skogstjärn där de kan fylla sina vattenskinn. Vid första anblick ser den väldigt mörk och dyster ut eftersom träden växt sig höga och nästan helt täcker himlen så bara några få solstrålar lyser igenom. Uppmärksamma rollpersoner tycker sig kanske se något som rör sig under ytan på vattnet.

Möte med Grubbelgruff

Efter att passerat den lilla sjön så kommer rollpersonerna att finna stora spår i skogen, en rollperson som stött på troll tidigare kan känna igen spåren från ett stort och gammalt troll. Om någon lyckas med ett Jakt och Fiske-slag (fördjupningen Spårare ger +3) så kan den som lyckades berätta att spåren kommer från ett kungstroll.

Rollpersonerna kommer efter en stund att höra en gren som knäcks och tunga steg som vandrar i skogen. Dock kan ingen av dem höra från vilken riktning ljudet kommer ifrån. Vad rollpersonerna än hittar på så kommer Grubbelgruff att komma upp bakom dem och troligtvis skrämma dem ganska mycket när han ganska högljutt frågar vilka de är.

”Vid Aerik! Vilka är ni och vad gör ni i min skog?”

Det kan hända att rollpersonerna väljer att anfalla det stora gamla trollet men då kommer han bara att lyfta upp dem och skaka på dem för att sedan släppa ner dem till marken för att visa att han inte vill slåss. Han kommer sedan att presentera sig som Grubbelgruff, ett gammalt kungstroll som levt i skogen i hundratals år. Grubbelgruff har flera gånger druckit från en magiskt tjärn som kung Aerik skapade och har på så sätt blivit odödlig.

Grubbelgruff har undvikit de flesta vuxna människofolk under många år eftersom de bara började jaga honom eller flydde när de såg honom. Han kommer att bjuda med rollpersonerna till sin lilla grotta som inte ligger långt bort. Han har nyligen varit och jagat mat och har med sig tre vildsvin.

Grubbelgruff lilla “gård” består av en grotta omgiven av ett staket, grottan har en stor rund trädörr dekorerad med stenar och grenar. Rollpersonerna ser också något som ser ut som en sandlåda, ett hål i marken fyllt med sand och där det ligger några kottar och pinnar. Bredvid porten står även ett stort spjut som är nästan helt överväxt. Grubbelgruff säger att det är från den tiden när han var “ung och fortfarande tyckte om att slåss”.

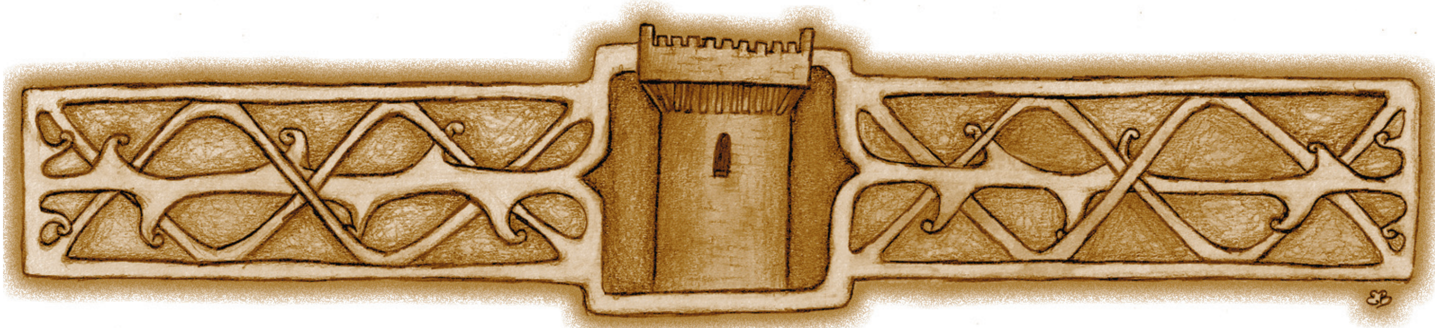
Grubbelgruffs grotta är enkelt inrett med en säng, ett runt bord, en stor fåtölj och en eldstad. I ena hörnet av rummet ligger en hög med ben, troligtvis rester från någon tidigare middag. Grubbelgruff kommer att kunna berätta historien om att “när Aerik försvann så började människorna blir rädda för honom”. Grubbelgruff vet bara att kung Aerik försvann, han vet inte att han fortfarande finns kvar i sin grotta eller vad den onde trollkarlen gjorde mot honom.

Spela Grubbelgruff som en snäll men litet senil farbror som repeterar sig ofta och glömmer vad han sagt. Detta kan bli både roligt och frustrerande för rollpersonerna. Slå på tabellen nedan eller välj vilka sagor som Grubbelgruff berättar för rollpersonerna.

1T10 - GRUBBELGRUFFS SAGOR
1. Om gången när han gick på ett stort fält och mötte en stor ko som gick på bakbenen.
2. En gång kände han ett annat kungstroll som blev biten av en garm i baken.
3. Han minns när han var i kung Aeriks sal och träffade ett litet nyfött skogsrå.
4. För många många år sedan så mötte han alfer med svart hår som tydligen ska bo långt norr om skogen.
5. När han var ung och fortfarande tyckte om att slåss så stötte han på en hrimturse som han slog på käften. Grubbelgruff tror att hrimtursen fortfarande är arg på honom.
6. Om gången han fick för sig att vandra söderut. Han kom till en konstig skog där han gick runt i flera dagar innan han hittade ut. Det var som om skogen inte ville att han skulle komma ut.
7. Ett fjoltroll kom och besökte honom förr i tiden. De brukade spela ett spel som Grubbelgruff inte kommer ihåg hur man spelar.
8. Han minns inte riktigt men han har ett vagt minne av att det fanns fler hjortar i skogarna förr. Eller om det var älgar, kanske.
9. En människa bad honom en gång att hjälpa till att bära stenar till ett kummel där någon skulle begravas.
10. Slå två gånger. Blir det samma saga på båda slagen så har Grubbelgruff glömt att han redan berättat den och berättar den således igen.

GRUBBELGRUFF

Grubbelgruff är ett odödligt kungstroll som en gång i tiden levde med människor under kung Aeriks beskydd. När kung Aerik försvann så blev människorna rädda och drev bort honom. Han slog därefter ner sig i en grotta i en stor kulle och byggde sig en liten gård. Där levde han ensam under många långa år. Med tiden så började han bli gammal och senil, han minns kung Aerik men tror inte att att han kommer tillbaka. Nyligen träffade han två unga människor som inte var rädda för honom. Hans lycka var gjord. Grubbelgruff har samma värden som Kungstroll på sidan 140 i Trudvangs Stigar.



ÖSTRA SKOGEN

Den östra skogen är den skog som känns mest magisk och trolsk av de olika skogarna runt Vastranas. Här speglas solen ljus på den daggvåta marken. Här doftar vildblommorna som en sommaräng. Här kvittrar fåglarna men de som lyssnar kommer att höra att de sjunger en sorglig sång. Runt om i skogen syns rävar eller grävlingar som vandrar runt. Rollpersonerna får dock den ruggiga känslan av att något iakttar dem, någon kanske ser en skugga som rör sig i skogen eller hör en susande röst i vinden. Ibland får de även känslan av att djuren tittar på dem.

Skogsrået Minna

Efter en stunds vandring i östra skogen så kommer en av rollpersonerna att bli träffad av en kotte i huvudet. När rollpersonerna tittar upp så får de syn på en ung flicka som ligger på en gren i ett träd. Flickan har långt ljusbrunt hår som nästan går i en nyans av grönt, hennes hud är ljus och hennes rådjursliknande ögon är väldigt vackra och markerade. Hennes kläder ser ut som en tunika som når ner till hennes knän och har samma färg som sommarens löv. Det är svårt att avgöra om hon är en människa eller en alf, hon verkar ha lätt spetsiga öron. Flickan kommer att presentera sig som Minna och är nyfiken på vad rollpersonerna gör i hennes del av skogen. Hon kommer också att säga att om de också är ute efter skatter så kommer inte de heller att finna några. Hon menar då att Grashnacks hejdukar redan kommit till skogen och letat efter saker att stjäla eller krossa.

Det Minna kan bidra med är att hon vet var kung Aeriks grotta och rövarnas lägren ligger. Hon är dock för ung för att minnas kung Aerik och tycker att det är ganska oviktigt att veta var grottan ligger. Hon döptes dock av kung Aerik när hon var liten men det minns hon inte förrän hon ser honom igen.

Minna är ingen stor kämpe men när hon är i skogen kan hon använda många naturmagier mot sina fienden. Hon kan både få träden att anfalla eller att bli helt osynlig som en älva. Spela Minna som snäll och hjälpsam men busig och otålig. Hon vill hellre ha kul än att vara allvarlig. Hon tycker kanske det är roligare att leka med sina djur än att hjälpa rollpersonerna och om de är otrevliga mot henne så kommer hon att försvinna direkt. Om någon av rollpersonerna erbjuder sig att leka så blir Minna mycket mer medgörlig. Kom ihåg att hon egentligen bara är ett ungt barn i sinnet. Hotar någon henne blir hon sur och försvinner en stund i skogen för att återfinnas surandes på en sten.

Om rollpersonerna är så klantiga att de skrämmer bort Minna kan de locka fram henne igen med honungskakor. Grubbelgruff vet att är det något som skogsrån inte kan motstå så är det doften av nybakade honungskakor.

KUNG AERIKS GROTTA

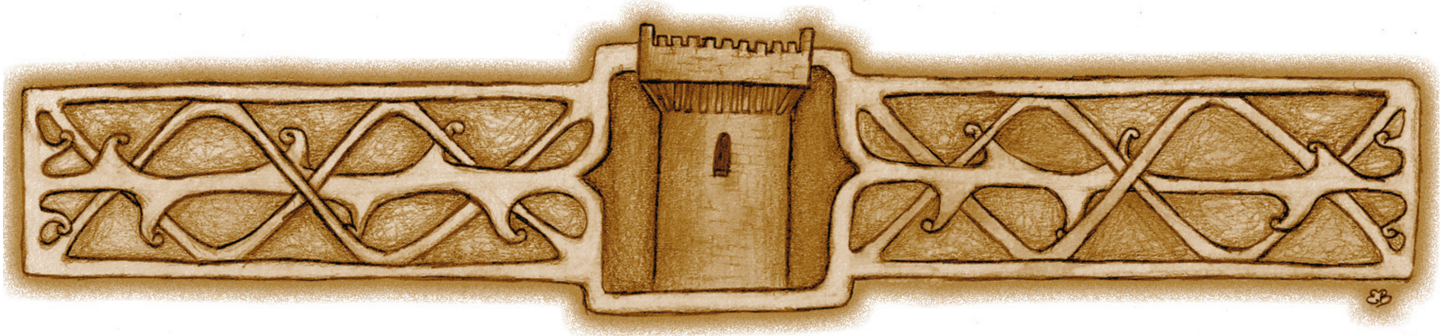
Långt in i den östra skogen ligger kung Aeriks grotta i en liten glänta. Öppningen är knapp synlig efter att ett träd för länge sedan fallit över den och mossan vuxit till på stammen. Uppmärksamma rollpersoner kommer att upptäcka grottöppningen för att det står en stor runstensliknande sten utanför, täckt av mossa med tecken på ett länge bortglömt språk. Att hitta grottan utan Minnas hjälp är så gott som omöjligt då den är dold från de som inte är välkomna, det var bara en ren slump att rövarna hittade den.

Öppningen vaktas av en av Grashnacks rövare som har tre stora ulvar med sig. Han sällskapas även av ett litet skogstroll som kallas Gragg som används som budbärare och träl. Vakten heter Madrag och är ett otrevligt gråtroll. Han är beväpnad med ett spjut, en piska och bär en stulen och rostig ringbrynja.

När rollpersonerna närmar sig så kommer han att upptäcka det och ställa sig ovanför öppningen, flankerad av sina tre massiva gråspräckliga ulvar. Han kommer inte att låta rollpersonerna komma in i grottan utan kommer att erbjuda dem att fly innan han släpper lös ulvarna på dem. Ulvarna kommer att strida till sista blodsdroppen så länge Madrag lever, efter det så kommer de att fly. Om rollpersonerna skulle fly, så kommer Gragg att hämta förstärkningar bestående av två gråtroll och två människor.

Grottan inleds med en gång, det är uppenbart att denna grotta inte huggits ut utan snarare så ser det ut som om den är helt naturlig. Väggarna liknar inte gångar formade av verktyg, mossa och rötter sprider sig i vackra mönster över väggarna. Längre in i grottan öppnas en sal. Väl inne kommer rollpersonerna att finna att salen är stor med ett jättestort bord i mitten. Genom fönster högt upp i taket lyser solen in och lyser upp rummet. Fönstrena syns inte från utsidan vilket är något som uppmärksamma rollpersoner upptäcker. Längst in i salen finner rollpersonerna tron där en gammal man täckt av damm och spindelnät sitter. Det är kung Aerik som sover i den djupt magiska sömnen. På golvet bredvid honom ligger ett litet gråtroll som också ligger i en magisk sömn. Rollpersonerna kommer även att se det vackert tillverkade halsbandet som kung Aerik bär. Vitnerna i halsbandet har gjort att damm inte fastnar på det och alla spindlar och kryp som vidrör det faller även de i sömn. Alla rollpersoner med färdigheten Besvärjelsekonst kommer att känna att halsbandet är magiskt. Vitnern strömmar genom halsbandet och alla som vidrört det. Faktum är att hela grottan känns magisk och en trollkarl kan ana att en hlogr finns någonstans under golvet.

Skulle någon rollperson få för sig att röra vid halsbandet kommer denne att falla till marken i en djup sömn som ingen kan väcka dem från utan att bryta förbannelsen. Förutom



detta kommer de inte att hitta något i salen. På halsbandet kan rollpersonerna uttyda denna ramsa, skriven på ovanligt tydlig fornvrok:

Tusen år i sömnens sand
Icke att bitas av tidens tand
Aldrig att brytas av vuxen hand
Evigt där i drömmens band

Hur mycket rollpersonerna än försöker så kommer inte kung Aerik eller någon annan att vakna, det går heller inte att skada någon som fått förbannelsen över sig. Skadan läks och försvinner ögonblickligen.

UPPLÖSNING

Det finns många olika sätt att klara det här deläventyret på och det är upp till spelarna och spelledaren att kunna hitta på bra lösningar. Dock finns det några riktlinjer för hur man kan lösa problemen i Vastranas.

Till att börja med så är det lättaste sättet att väcka kung Aerik från sin djupa sömn. Det enda som kan röra halsbandet utan att falla under förbannelsen är barn, Flora och Lilja är de yngsta i byn och de enda som kan häva förbannelsen. Deras föräldrar är dock väldigt beskyddande och kommer att göra sitt bästa för att skydda dem eftersom de inte vet att Flora och Lilja är vänner med Grubbelgruff. Om rollpersonerna pratar med Flora eller Lilja så kommer de att avslöja att de känner trollet. Det kan även hända att Grubbelgruff berättat att han känner barnen. Men det är ganska enkelt att flickorna kan leda rollpersonerna till Grubbelgruff som i sin tur vet var kung Aeriks grotta ligger. Sedan är det upp till rollpersonerna att lista ut att bara någon av flickorna kan ta av Aerik halsbandet och på så vis häva förbannelsen. För att hitta grottan så måste rollpersonerna finna och vinna Minnas respekt.

Skulle rollpersonerna få för sig att låta Minna ta bort halsbandet så kommer Minna också att falla i sömn (hon är trots allt gammal även om hon ser och beter sig som hon vore betydligt yngre).

Ju längre rollpersonerna stannar i byn, ju argare och otåligare kommer Grashnack att bli, han gillar inte att de lägger sig i hans planer. Han kommer oftare och oftare att bege sig till byn för att övertyga befolkningen att köra bort rollpersonerna annars kommer han att köra bort dem själv. Grashnacks styrka kommer alltid att vara för stor för att rollpersonerna ska kunna besegra dem i strid, det är en av grundpelarna i äventyret.

Det kan hända att om rollpersonerna hetsat Grashnack för mycket så kommer han att anfalla byn för att statuera ett exempel. I dett fall så skulle Vonkhar och hirden i byn slåss en desperat kamp mot dem. Vonkhar och Akir skulle båda strida till döden för att försvara byn. Skulle detta hända är det bäst att fly från byn.

Det finns väldigt många spejare runt byn, så att ta sig tillbaka till Stórmvakt osedd är så gott som omöjligt. Om inte rollpersonerna beger sig västerut och söder om sjön. Skulle de göra det finns en liten chans att de inte stöter på en spejare. Om de skulle ta sig ut och spejarna får syn på dem så kommer Grashnack att bli förbannad och anfalla byn med allt han har. I så fall kommer byn att vara skövlad och nedbränd när rollpersonerna återvänder.

FÖRBANNELSEN BRYTS

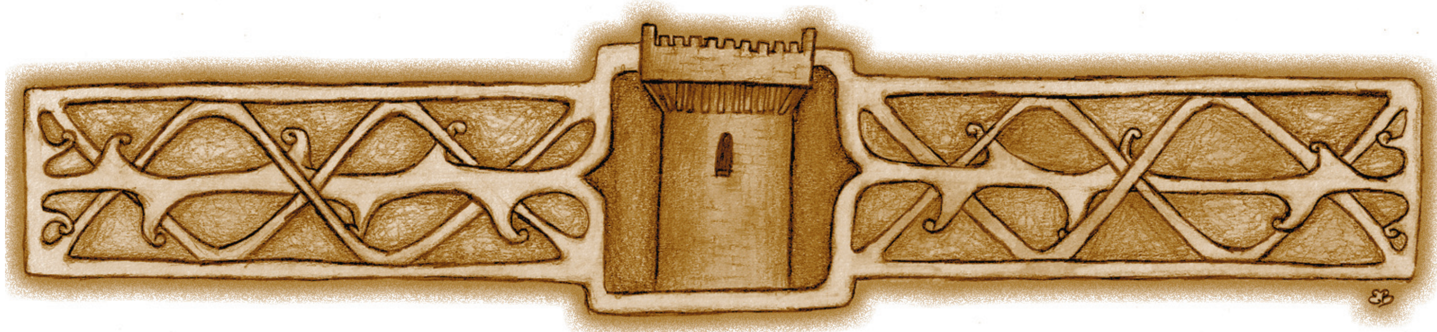
I samma stund som Lilja eller Flora tar bort halsbandet från kung Aeriks hals kommer alla att känna en mjuk bris som drar genom grottan. De bevittnar helt plötsligt hur mannen som sitter på tronen öppnar ögonen samtidigt som alla spindlar runt hans hals snabbt springer i väg. En kraftig vind kommer från ingenstans och blåser dammet från hans kropp. Hans vackra röda klädsel har ett skimmer runt sig, hans ansikte är fyllt av glädje. Kronan av trä och guld skiner åter på hans huvud. Ytterligare en vind blåser genom salen och allt damm och alla löv blåses ut. Solen skiner om möjligt starkare genom fönstrena och lyser upp den vackra salen.

När Minna ser kung Aerik efter att han vaknat ur sömnen kommer hon bli helt stilla och bara titta på honom. Hon minns då vad hon är och minns kung Aerik när hon känner hans kraft. Hon börjar gråta av lycka och springer fram för att omfamna honom. Han ler när hon kramar honom och smeker hennes hår. Han är så lycklig över att hon äntligen minns vad hon är.

Om förbannelsen bryts så kommer kung Aerik att använda alla sina krafter för att driva Grashnack ut ur skogarna. Träden kommer att vända sig mot dem, slita deras läger i bitat och driva dem på flykt. Rollpersonerna kan på håll se hur det ser ut som om skogen rör på sig.

Grashnack och samtliga överlevande i rövarbandet kommer att fly så långt bort de bara kan. När de slutat fly kommer de att bida sin tid och ruva på hämnd. Kung Aerik kommer att vara lycklig över att rollpersonerma har väckt honom.

”Jag tackar er mina fränder för att ni vågat riskera era liv för byn. Ni uppvisade stort hjältemod för att göra detta, era sår vittnar om vad ni tvingats utstå. Jag är er evigt tacksam, likaså den by och skog som jag hela mitt liv hållt kär. Ta dessa, det är det minsta jag kan ge er, dessa kommer att hjälpa er på de äventyr jag vet att ni kommer att uppleva, de nya hjältedåd där ni igen kommer att



bevisa ert mod. Ni är evigt välkomna till denna min skog för vila och ro men minns att ni aldrig är välkommen med vapen och ont uppsåt. Minns det mina fränder."

Med dessa ord kommer Aerik att överräcka en ring till varje rollperson. Ringarna ser ut som om de vore täljda i trä. Tittar man närmare så ser det ut som tre små träd som är virade runt rollpersonens finger. Ringarna passar alltid perfekt den som bär dem.

Kung Aeriks ringar

Dessa vackra ringar av ek ger bäraren en starkare länk mellan sig och skogen och skogen till dem. När den som bär en av dessa ringar försöker gömma sig från fara i en skog får den automatiskt FV +5 på färdigheten Lönndom för att kunna undkomma faran.

EFTERSPEL

Efter att ha undflytt kung Aeriks vrede kommer Grashnack och ett dussin överlevande rövare att fly området. Några av dem stöter på Hallbiorn och Stórmvakts hird, några hamnar i närheten av Morklippa och dräps av Jhorans stridstrålar. Grashnack själv lever på flykt några månader innan han stöter på Valhinja som erbjuder honom skydd i utbyte mot lojalitet. För första gången någonsin böjer Grashnack knä och svär trohet till någon annan än sig själv. En mörk allians har just skapats.

ÄVENTYRSPOÄNG

Efter att rollpersonerna befriat kung Aerik och återvänt till Stórmvakt är det dags för nya äventyrspoäng. Här följer några parametrar att följa. Spelledaren ska också känna sig fri att lägga till eller dra av äventyrspoäng beroende på de olika rollpersonernas insats. Spelledaren bör vara mer generös med äventyrspoäng om rollpersonerna använde sig av fredliga medlen än om de lät vapnen tala eftersom detta var tanken med deläventyret.

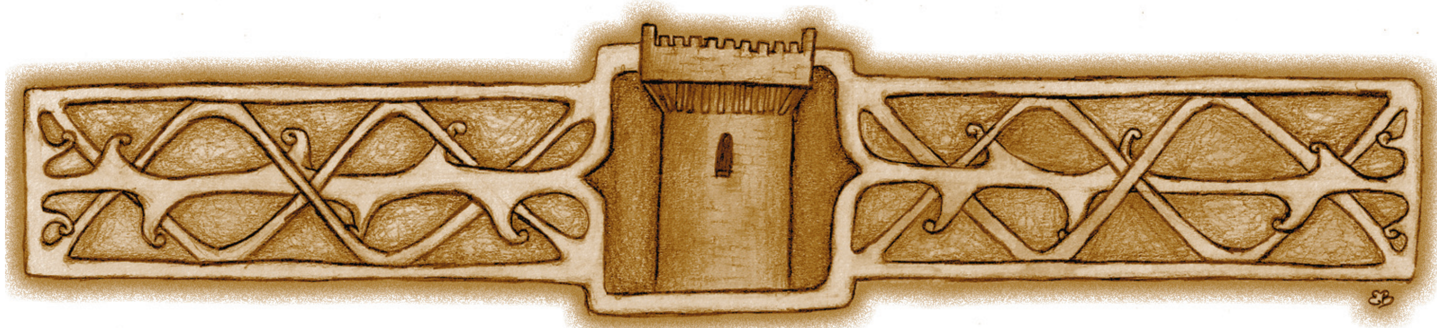
EPILOG

Efter att (förhoppningsvis) ha löst tvisten i Vastranas så kan rollpersonerna återgå till sina liv i Stórmvakt. Mycket arbete återstår innan utposten är färdigställd och Chall behöver varenda hand han kan få.

- Kanske har några av Grashnacks rövare samlat sig på nytt och agerar nu strötrövare under nytt ledarskap i skogarna runt Minjahura?
- Om nu Vastranas anfölls så kommer Akir (om han överlevde) att behöva hjälp med att bygga upp byn igen. Rollpersonerna kanske tvingas att hjälpa till om de inte erbjuder sig frivilligt. Familjer som förlorade medlemmar på grund av rollpersonerna kommer inte att vara vänligt inställda emot dem.
- Om rollpersonerna återvänder till skogen efter detta äventyr kommer de att finna att södra och östra skogarna är fridfulla och lugna. Dock kommer de inte att finna vare sig Minna eller kung Aerik, de båda har gömt sig till dess att de behövas igen. Grubbelgruff finns dock kvar uppe i sin grotta och blir glad om han får besök och berättar gärna berättelser om vad han varit med om.
- Vorons smedja skulle vara ett välkommet tillskott bland Stórmvakts allierade. Chall kommer om byn inte förintas att förhandla med Voron om att bjuda in honom till Stórmvakt för att utföra smidesarbeten åt honom.
- När Vastranas blev befriat så visar Jhoran intresse att rusta upp kvarnen och smedjan förutsatt att han får del av det som tjänas. Han är villig att sända några av sina agroter för att vakta byn i utbyte mot mjöl och smiden.

ÄVENTYRSPOÄNG	
Rollpersonerna väcker kung Aerik	15 ÄP
Rollpersonerna klarar uppdraget helt utan våld	15 ÄP
Rollpersonerna tar hjälp av Grubbelgruff och Minna	10 ÄP
Rollpersonernas klantig agerande får Vastranas att brännas ner	-10 ÄP
Rollpersonerna hamnar i personlig strid med Grashnack	-5 ÄP
Gott rollspelande	5-10 ÄP

SLUT PÅ DEL 2



3. Dalsmyrens Vrede

Det tredje deläventyret i detta äventyr heter Dalsmyrens vrede. Rollpersonerna hinner knappt andas ut och läka sina skador efter äventyrandet i Vastranas innan det är dags att ge sig ut igen. Denna gång är det den lilla byn Dalsmyren som har problem som måste lösas. Det är också i detta deläventyr rollpersonerna för första gången stöter på Trollmästaren och den underliggande fara som hotar hela Minjahura. Om rollpersonerna tyckte räddandet av Vastranas var lätt så kommer de att behöva välslipade klingor denna gång...

Bakgrund

För ungefär tre mansåldrar sedan levde i byn Dalsmyren en gammal kvinna som var lärd i de mörka vitnernas hemlighet. Kvinnan lockades att lösa hemligheten men istället förändrade vitnerna henne till sinne och kropp. När de andra byborna började bli oroliga för hennes häxkonster drev de av rädsla kvinnan från byn. Hon flydde norrut där hon lärde sig att manipulera varelser till att göra hennes vilja med hjälp av de mörka vitnerna vars makt växte inom henne.

Med tiden kuvade kvinnan en hel stam av skogstroll och hetsade deras raseri mot den ovetande byn. Allt borde ha gått enligt kvinnans mörka planer om inte en stam korpikallaalfer som levde i närheten upptäckt vad som höll på att hända och gick till motanfall. Skogstrollen besegrades och drevs bort medan kvinnan fängslades i en grotta i ett träsk. Alferneras ledare, en utvald vid namn Jouhallia använde sin kunskap i de ljusa vitnerna för att binda kvinnans själ till ett träd som växte i grottan. Runt trädet ställde alferna fyra piedestaler av alfarka. På varje piedestalerna lades en sten som tillsammans med de andra hade den ljusa kraft som behövdes för att hålla kvinnans själ fängslad i trädet för evigt.

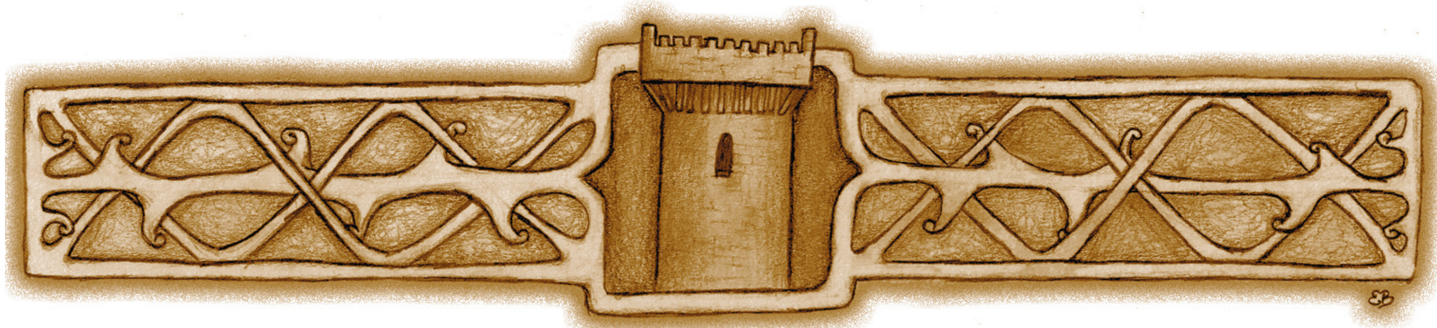
Och tiden gick som den alltid gör...

För en tid sedan så var det en annan stam av troll som kom till trakten söder om Dalsmyren. De bosatte sig i ett gammalt förfallet torn som ligger på sjöns södra sida. En natt så råkade några av trollen finna nergången till kvinnans grotta. Väl inne så fann de piedestalerna och stenarna som låg på dem. Ett av trollen beslutade sig för att stjäla en av stenarna, en vacker slät sten i en mörk nyans av grönt. När stenen flyttades bröts besvärjelsen som höll den onda kvinnans själ fängslad. Kvinnan manifesterade sig som en ondskefull dimma och dräpte alla trollen utom ett. Det troll som överlevde flydde med stenen tillbaka till sin stam. Den onda kvinnan hade under alla år i fångenskap samlat på sig sin ondska och var nu redo att ta ut sin vrede på Dalsmyren.

Inledning

Detta äventyr utspelar sig under tidig höst, ett antal månader efter att Stórmvakt börjat byggas. Äventyret tar sin plats i och omkring byn Dalsmyren och inkluderar en spännande resa in i den mörka urskogen och möten med uråldriga alfer och mörka vitner. Några förslag på hur detta äventyr kan inledas presenteras nedan. Spelledaren kan använda en eller flera av dessa eller helt enkelt hitta på en egen inledning.

- Någon vecka efter att rollpersonerna förhoppningsvist har befriat Vastranas så kommer bud om att en stam av skogstroll ha siktats nordöst om Stórmvakt. Rollpersonerna får i uppdrag att ta hand om dem eftersom de uppvisat sådant mod i Vastranas. Väl där kommer de i kontakt med byborna i Dalsmyren.
- Om rollpersonerna inte lyckades befria Vastranas och byn blev plundrad så erbjuds de nu upprättelse genom att bege sig till Dalsmyren och ta hand om trollen för att bevisa att de inte är helt odugliga.
- En handelsman kallad Markl kommer till Stórmvakt eller Morklippa och säljer smycken gjorda av alfer. Chall Kalman finner intresse för dessa och ber rollpersoner som är handelsmän eller hantverkare att bege sig till Dalsmyren och undersöka var varorna kommer ifrån.
- Rollpersonerna befinner sig i Jotgard eller Morklippa för att möta Jhoran och han nämner att han känner till en by norr om Morklippa. Han kan berätta att det är en liten by som lever på jordbruk, fiske och ibland handel med alfiska varor. Han kan erbjuda rollpersonerna en belöning om de beger sig till byn och talar väl om honom och ser över om det finns något av intresse för Jhoran.
- Ryktet om att byn Dalsmyren handlar med både alfer och troll sprider sig från Vastranas. Intresset för att ta del av alfernas och trollens varor ger rollpersonerna en chans att komma från Stórmvakt en tid för att undersöka byn.
- I Dalsmyren finns det många fiskare. Fisk skulle vara trevligt som omväxling och Chall skickar iväg rollpersonerna för att inhandla ett parti torkad fisk.



Vägen till Dalsmyren leder efter den norra vägen som leder ut från Stórmvakt. Följer man den fem dagsmarscher så når man Myrvattn och senare Dalsmyren. Efter tre dagars marsch så når man ett litet vägskäl där en mindre stig leder västerut. Följer man stigen kommer man efter en dag fram till de gamla kummel som restes för länge sedan (se Minjahura med omnejd).

INLEDNING

När rollpersonerna befinner sig söder om sjön Myrvattn, en halv dagsmarsch från Dalsmyren blir rollpersonerna tillsynes oprovocerat anfallna av skogstroll. Anledningen till att trollen anfaller är att rollpersonerna har kommit för nära deras boplats som är ruinerna av ett gammalt torn. Detta förblir dock rollpersonerna omedvetna om till senare i äventyret. Överfallet är nämligen till för att rollpersonerna skall veta att det finns troll i närheten av byn. Om spelledaren finner det onödigt med en strid i detta skede så kan rollpersonerna istället finna spår av troll som kan identifieras med ett slag med färdigheten Jakt och Fiske.

Barskure satt och spanade ut över fältet där sly och små granar spred sig in mot skogen begränsade endast av en större stig. Han drog en flottig näve genom sitt hår och släppte resterna av den söndertuggade grävling han tuggat på. Med ett ljudligt dån tömde han sina lungor på svald luft. Han tittade in mot ruinerna där resten av hans stam gjort bo. Han undrade en kort sekund över den där färgglada stenen som Brokk kommit tillbaka med från träsket. Han petade sig i näsan med vad som tidigare varit ett av grävlingens revben och spottade ut en sena på marken. Då hörde han oljud. Han tittade runt, omedveten om att revbenet fortfarande satt kvar i hans högra näsborre. Han såg att några av skogstrollen sprang iväg mot vägen som vetter mot skogen. Inkräktare tänkte han och satte sig ner. Han greppade sin yxa, släppte väder. Han brukade alltid få vakta medan de andra i stammen fick jaga.

Rollpersonerna reser efter en mindre väg, på höger sida är det en mörk, trolsk skog och på vänster sträcker sig en myr övervuxen med sly och enstaka granar ner till en större sjö. Landskapet är täckt av kullar och mindre dalar. Denna dag skiner solen från en molnfri himmel men solen till trots blåser en kall vind in från sjön.

Precis när rollpersonerna kan ana rökpelarna ifrån Dalsmyren så anfalls de av ungefär ett halvdussin skogstroll. Mängden troll kan ändras beroende på rollpersonernas antal och erfarenhet. Trollen är beväpnade med yxor och spjut av sten. Trollen är spejare från stammen som håller till i det övergivna tornet.

Trollen strider frenetiskt och är orädda som skogstroll alltid är. Dock är det inte så svårt att nedgöra dem. När de väl är besegrade kan rollpersonerna fortsätta till Dalsmyren för att slicka sina sår. De övriga trollen som spejade på dem beger sig tillbaka till sitt läger.

DALSMYREN

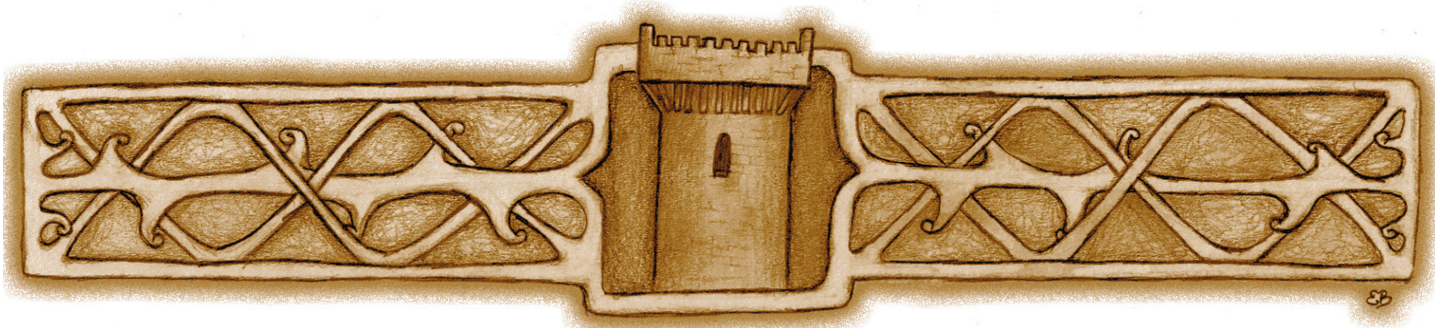
Dalsmyren är en liten by som ligger invid en större sjö kallad Myrvattn, nordöst om Stórmvakt och öster om de kummel som finns i trakten. Byn hade för många år sedan god kontakt med korpikallastammen som bor tre dagsmarscher österut i skogen som kallas Alfskogen. Detta resulterade i att det finns en stor mängd ättlingar till halvbloden i byn. Invånarna består av en blandning av osttroner och barkbölingar.

Hövdingen Valliolf är en av dem som detta syns mest på då han har väldigt alfliknande drag. Han är son till två barkbölingar och alfblodet rinner starkt i hans ådror. Även hans dotter Siingé har fina alfiska drag med svagt spetsiga öron och vackra markerande ögon. Hon är den vackraste kvinnan i byn med sitt svarta svallande hår. Valliolf är både hövding och värdshusvärd för det lilla värdshus som finns i mitten av byn. Många av de fiskare som arbetar i byn kommer hit på kvällarna för att äta mat och dricka mjöd. Sedan Siingés mor dog för tre år sedan är det endast Valliolf och Siingé som bor och arbetar på värdshuset. Huset är det största i byn och har två våningar. På nedervåningen finns en stor sal med fem bord och sammanlagt två dussin pallar. Det finns en liten disk bakom vilken några mjöd- och öltunnor och en stor mängd stop och bägare står. I ett mindre kök bakom disken brukar Siingé laga mat i form av grytor av fisk eller kött. Hon kokar även gröt varje morgon till de gäster som finns. På övervåningen finns ett dussin mindre rum som alla nås av en korridor. Rummen är små i storleken för att värmen ska kunna hållas inne under vintern. Varje rum är inrett med en enkel säng, en pall och en potta.

I byn finns drygt ett dussin byggnader. I de flesta bor byns familjer men det finns även några stallar och ett mindre vakttorn som vetter mot skogen som ligger på östra sidan om byn. Byggnaderna är byggda i trä och har en stil som liknar mer den mittländska än vildländska. Detta beror på att de flesta byggdes av mittländare för länge sedan.

På grund av sin avskildhet har ingen religion fått fäste i byn och alla i byn kan beskrivas som gudlösa, ingen svär sig till någon gud. Det finns dock ett undantag, den agrotiske jägaren Logjar.

Logjar som härstammar ifrån byn Hamtum är en starkt troende hamingjesdyrkare. Faktum är att han är både jägare och en mäktig andebesvärjare. Han håller dock sin mörka



tro hemlig för byns invånare. Han bedriver sina riter för att binda själar till sig, antingen avskilt i sitt hus eller långt bort från byn. Ingen vet om Logjars mörka hemlighet utan ser honom som byns bästa jägare. Han har även använt sin tro för att hålla trollen borta från byn. Han har nämligen satt upp pålar med skallar från olika djur här och där i skogen för att hålla trollen borta. Runt sin hals bär han ett halsband med benbitar och skallar från smådjur. Om någon rollperson skulle fråga om dem så ljuger han som säger att hans far lärde honom att de höll troll borta och verka ovetande om att de skulle vara kopplade till den mörka tron.

Invid stranden ligger en mindre brygga där byns tre fiskebåtar ligger. Vid stranden och bryggan står en mindre fiskebod med intilliggande klocktorn. Klocktornet byggdes för att fiskare som är ute på sjön under tider med mycket dimma skulle kunna följa klockans ringande för att finna vägen hem.

Strax nordöst om byn finns en myr där järnmalm kan utvinnas. Byn har dock inte utvunnit malm på flera generationer. Det brons som använts till byns olika verktyg är inhandlat av Voron i Vastranas eller från alferna.

NATTENS HEMLIGHETER

Redan första natten i byn ska rollpersonerna börja förstå att någonting är fel. Rollpersonerna väcks under natten av ett krafsande ljud på fönsterluckorna. Undersöker de fönsterluckorna finner de rivmärken men inga spår efter vad som kan ha orsakat dem. Om rollpersonen lyckas med ett mycket lätt (+5) Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) så skymtas en ljus skepnad mellan några hus en bit bort. Detta är häxans gastform som stryker runt i byn.

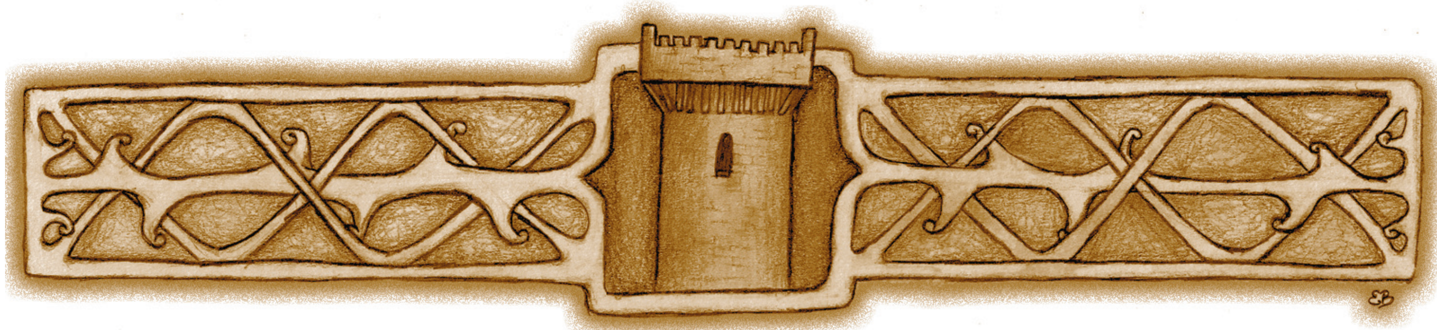
Följer någon efter så kommer det inte att finnas några spår i den fuktiga marken. Denna händelse kommer att återupprepas flera gånger i olika sammanhang. Om exempelvis en rollperson är på avträdet så hör de viskningar och krafsande på väggen utanför. Undersöks detta kommer inga spår mer än klösmärken att upptäckas.

Nattligt besök

En annan rollperson som inte sover i samma rum som den som såg häxan stöter på något annat. Rollpersonen vaknar av ett harklande ljud mitt i natten. Till rollpersonens stora förvåning står en liten skepnad vid dörren. Skepnaden är inte mer än 100 trolltår lång med smalare än en dvärg.

Lyckas rollpersonen tända någon form av ljuskälla, som ett ljus eller en fackla så lyses rummet upp nog mycket för att personen ska kunna se vad det är. Hela tiden hörs ett harklande ljud som kan liknas med ett får som hostar blod. Varelsen är liten, smal och huden har en sjuklig grå nyans. Den liknar ett förvridet troll, ögonen och munnen är större än de borde vara och ögonen verkar sakna intelligens. Munnen är gigantisk och stängs aldrig riktigt, en fet och slemmig tunga rör sig i munnen som om den vore en separat varelse.





Fötterna slutar i kloförsedda tår med klor som är onaturligt böjda och vridna. Den håller i sitt grepp en bok inbunden i mörkt läder och silver. Varelsen är vidriga att den har Skräckfaktor 1T10 (ÖP 9-10).

Alla varelser i rummet (inklusive rollpersonen) känner att denna varelse är onaturlig och inte av denna värld. Varelsen tar några steg mot rollpersonen, innan den tappar boken på golvet. Efter det faller varelsen ihop med en hostning och börjar genast ruttna. Inom några minuter finns endast en illaluktande pöl kvar på golvet, den kan liknas med en hög med träck. Boken ligger dock kvar på golvet.

Boken är ett massivt verk med till synes tusentals gulnade sidor. Det mörka skinn den är inbunden i känns gammalt och nött. Öppnar någon boken ser de skrifttecken som ingen känner igen. Ingen av rollpersonerna kan tyda vad som står. Dock får de som tittar i den en mängd konstiga drömmar.

De drömmer att de är i en mörk kammare, det enda som hörs är ett droppande ljud. På en piedestal ligger boken uppslagen. Framför den står en man i mörk kåpa dekorerad med korpfjädrar och läser ur boken. Man kan inte urskilja mannens ansikte i det svaga stearinljuset. Mannen tittar upp mot rollpersonen och denne hör genast viskningar som av hundratals röster. Då vaknar rollpersonen i sin säng, svettig och förvirrad. Det finns ingen i rummet. Boken ligger på samma plats som rollpersonen lämnat den.

Några nätter senare får den rollperson som senaste tittade i boken och hade drömmen ett annat nattligt besök. Av någon anledning, överfull blåsa eller tappat täcke, vaknar rollpersonen. När denne sneglar med dimmiga ögon genom rummet ser den en stor skepnad vid ett bord i rummet. Skepnaden är lutad över någonting. När rollpersonen gnuggat ögonen ser han/hon att det är samma kappklädda person som i drömmen. Mannen med kåpan är Trollmästaren som med vitner tagit sig in i rummet, dörrluckorna är fortfarande stängda.

Så fort rollpersonen gör något drastiskt som att försöka dra vapen eller kasta en besvärjelse så rör sig Trollmästaren mot fönsterluckorna. Med en handrörelse sprängs luckorna upp och flisor flyger ut med en smäll som väcker de flesta i huset. Så fort rollpersonen kommit upp ur sängen förvandlar sig Trollmästaren till ett dussin korpar som flyger genom rummet och sedan ut genom fönstret (Skräckfaktor 1T5).

Boken ligger uppslagen på en sida som visar en bild av vad som liknar en huvudlös fågel. Något ögonblick senare flammar boken upp i lågor och tänder troligtvis eld på bordet och kanske hela rummet. Den brinner tills inget finns kvar av boken än aska. Denna händelse kommer att återupprepa sig igen först ett månvarv senare. Händelsen blir likadan, demonen med boken uppenbarar sig mitt i natten i en rollpersons rum (det behöver inte vara samma rollperson som tidigare). Därefter kommer drömmarna och sedan det riktiga besöket av Trollmästaren. Om boken bränns kommer Trollmästaren att bli vred men han kommer att invänta nästa månvarv.

Dessa händelser kommer kanske att skapa en form av paranoia bland rollpersonerna då de kommer att förekomma under en lång tid. Det kan även senare hända att någon annan än rollpersonerna upplever detta, såsom Burldur, Hallbiorn eller Yggbran.

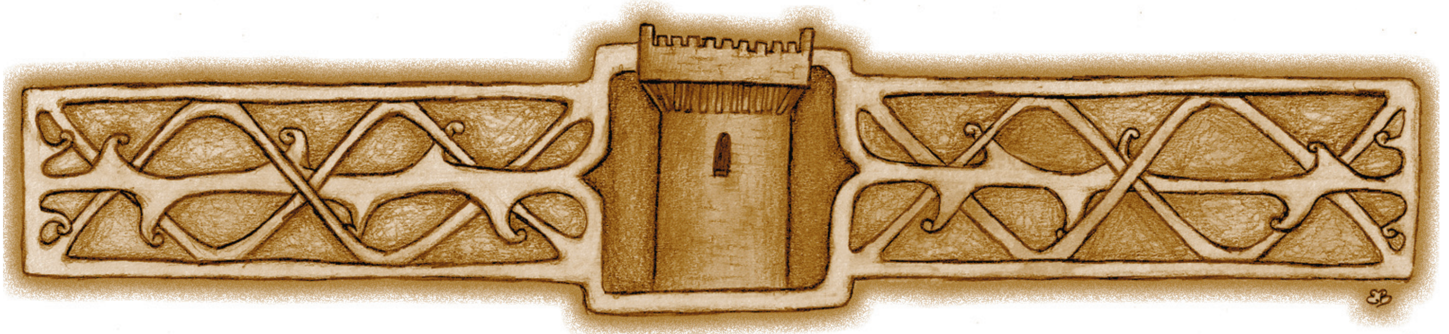
SJUKDOMEN

Någon dag efter att rollpersonerna har kommit till Dalsmyren börjar en mystisk sjukdom att sprida sig. Det är den onda häxan som har släppt ner ett gift i byns dricksvattenbrunn som har skapats i träsket. Vattnet i brunnen smakar inte direkt annorlunda och det krävs ett situationsslag Intelligens med svårighetsgraden 3 för att upptäcka att något är fel.

Skulle någon upptäcka att det är brunnsvattnets fel så uppstår ett annat problem. Det finns nämligen inget annat ställe att ta vatten ifrån i närheten av byn. Så om rollpersonerna lyckas övertyga byborna att sluta dricka vattnet så kan det innebära att byborna dör av uttorkning istället (se Trudvangs Stigar sidan 47).

Alla rollpersoner som dricker av vattnet från brunnen i byn riskerar att drabbas av häxans sjukdom. Varje rollperson måste slå ett situationsslag Fysik med svårighetsgraden 13. Misslyckas slaget räkna ut differansen och avläs resultat på tabellen nedan. För varje dag som vattnet dricks sänks svårighetsgraden med ett. Dag två är alltså svårighetsgraden 12. Nivån kan dock aldrig bli lägre än 9.

DIFFERANS / RESULTAT
1-3. Personen känner sig illamående och börjar lätt svettas.
4-5. Personen får lättare kräkningar och måste slå ett situationsslag Fysik med svårighetsgraden 12. Ett misslyckande innebär att personen har -1 på alla färdigheter under resten av dagen.
6-8. Personen får diarré och kräks om vartannat. Personen måste slå ett situationsslag Fysik med svårighetsgraden 10. Ett misslyckande innebär att personen blir sängliggande i 1T3 dagar. Under denna period har personen även -5 i alla färdigheter.
9-10. Personen får otroliga smärtor i magen. Personen har diarré och våldsamma kräkningar och blir näst intill paralyserad under 1T5 dagar. Alla färdighetsslag har -15 och personen förlorar permanent 1T3 kroppspoäng.
11+. Personen lider av samma symtom som nivån ovan men förlorar istället 1T6 permanenta kroppspoäng. Personen avlider också 1T10 dagar senare om ingen annan person lyckas med ett väldigt svårt (-5) Läkekonst-slag innan tiden är ute. Varje enskild person får slå ett slag per dygn.



Allt eftersom tiden går blir fler och fler personer sjuka i byn. Boskap faller till marken och dör efter ett par dagar. Om någon rollperson får för sig att få invånarna att flytta från byn så kommer de som inte har minus i det exceptionella karaktärsdraget Intelligens att kunna konstatera att vattnet i Myrvattn leder ner till Vastranas och till sjön i närheten av Stórmvakt. Alltså kan sjukdomen sprida sig vidare.

Siingé hjälper så många sjuka hon kan, tills hon själv efter fem dagar blir sjuk. Problemet är att hon ovetande ger dem mer vatten för att de inte ska torka ut och på så sätt håller sjukdomen levande.



Hergalt

Byäldsten Hergalt bor i en liten stuga vid vattnet. Han är 74 år gammal och väldigt skröplig. Oftast sitter han på en pall utanför sin lilla stuga och bara tittar ut över Myrvattn och minns sina dagar som byns bästa fiskare. De flesta i byn anser att han är för gammal för att tas på allvar och få lyssnar på hans sagor. Det de flesta inte vet är att han som ung hade mycket kontakt med alferna och genom dem hört berättas om den gamla häxan som sitter fängslad i Heltreiskr. När sjukdomen börjar sprida sig föreslår han att rollpersonerna beger sig till alferna för att få råd.

RESAN TILL ALFSKOGEN

Efter att ha pratat med Hergalt så borde rollpersonerna följa hans råd och bege sig österut mot Alfskogen. Valliolf kan berätta för dem att alferna ska hålla till tre dagsmarscher österut efter en naturlig stig i skogen.

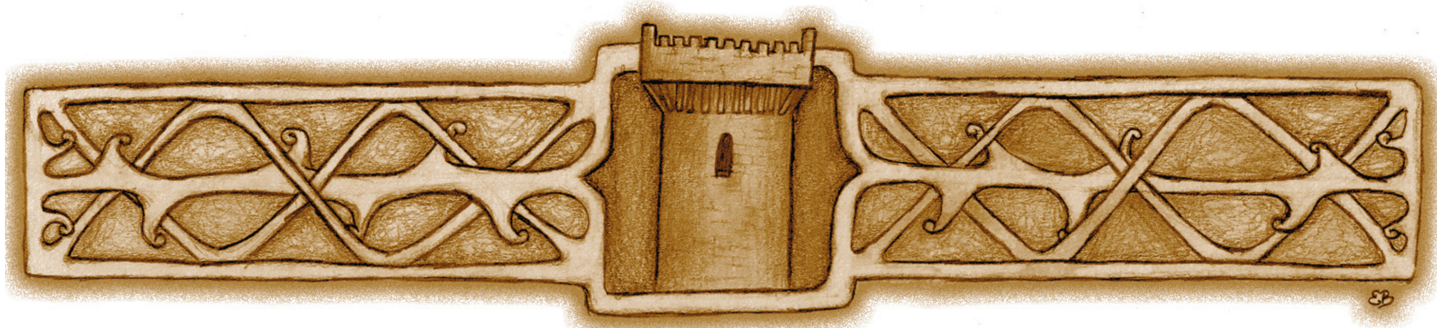
Valliolf själv har aldrig rest efter stigen, det har ingen i byn gjort förutom Hergalt som reste där för nästan en mansålder sedan. Hergalt berättar att man skall följa stigen i tre dygn och vandra över en liten bro som leder över en mindre älv. Efter det skall man ta sig genom en sänka och fortsätta mellan två stora runstenar som markerar början på alfernas skog. Hergalt uppmanar rollpersonerna att lämna alla sina vapen vid runstenarna, annars kan det reta alferna.

Hergalt leder rollpersonerna in i skogen och visar dem en stig och berättar att det är denna stig de måste följa. Han uppmanar dem samtidigt att aldrig vika av.

Händelser efter stigen

Under färden till Alfskogen kan mycket hända. Det bör dock vara mindre händelser som mest skapar stämning än tillför rollpersonerna något viktigt. Spelledaren kan använda sig av Händelser i Minjahura (se sidan 16) eller använda sig av de förslag som presenteras här. Det viktiga är att rollpersonerna följer stigen. Avviker de från den kommer de inte att hitta den igen och måste återvända till Dalsmyren för att börja om.

- Svampar. Efter stigen finner rollpersonerna en större ansamling svampar som växer i en dunge. Ett lyckat slag för Växt och djurliv visar att hälften av svamparna är ätbara. Om alla svampar plockas så räcker det till tre ransoner.
- Älvtjärnen. Ett lyckat situationsslag Intelligens med svårighetsgrad 8 gör att rollpersonerna hör vad som låter som sång mellan träden. Tittar de mellan träden ser de en dold tjärn där solens strålar dansar mellan näckrosor och blad. Ovanför tjärnen svävar ett antal älvor omkring och det är de som sjunger. Det hela är en vacker syn. Om rollpersonerna på något sätt stör älvorna, som att tala för högt, anfalla dem eller kasta något i tjärnen så kommer älvorna att fly ut i skogen. Skulle detta hända kommer älvorna att bli sura på rollpersonerna och följa efter dem och göra livet surt från dem. Älvorna skadar inte rollpersonerna utan gör saker som att stjäla vapen eller annan lätt utrustning och hänga upp dem högt i en grantopp.
- Övergiven dvärgskattkista. Vid sidan av stigen finns en liten kulle som till hälften döljer det som en gång var en dvärgs skattkista. Det är en öppen kista i järn, vackert dekorerad med järnsmiden och runor som varit dold i skogen i många år. Kanske kom dvärgen en dag tillbaka för att hämta skatten och lämnade kistan kvar eller kanske fann något troll nyckeln och stal skatten. Vem vet?
- Trollspår. Rollpersonerna finner färska spår som leder över stigen. Ett lyckat Jakt och Fiske-slag visar att det är ett stort istroll som passerat. Istrollet lurkar fortfarande i skogen men är för långt borta från stigen för att rollpersonerna ska möta det. Vetskapen om att det finns troll i närheten borde dock få rollpersonerna att skärpa till sig.
- En av rollpersonerna hittar en tappad benflöjt efter stigen. Om den rengörs så fungerar den alldeles utmärkt.



MÖTE MED ALFERNA

Ljudet av de ankommande ekade i skogen. Även om de trodde sig smyga så hörde Kallikki dem lika tydligt som han kände sitt hjärtas slag. Han låg uppe på den stora runstenen, den hade stått där så länge han mindes och hade länge agerat utkik åt byns väktare. Snart skulle de stiga genom granporten och in i alfernas område. Kallikki strängade sin båge, han var tvungen att avgöra om dessa inkräktare ville väl eller ve. Han knöt sina händer och gav signalen, ljudet av en fågels hoande. Ett hoande kom till svar, och ett till. Kallikki gled ljudlöst ner från stenen, han möttes av ljudet av knakande strängar. Väktarna var samlade.

Tre dygn efter att rollpersonerna lämnade Dalsmyren möts de av en förunderlig syn. Två stora granar står på var sin sida om stigen och deras grenverk möts mitt över stigen likt en port och blockerar rollpersonernas vandring. Notera att det inte är omöjligt att passera genom grenverken. Det är dock uppenbart att grenverket är menat som en uppmaning att hålla sig borta. Det går utan ansträngning att ta sig igenom, eller runt.

Bara ett par meter bakom granarna står en stor runsten, hög som en skeppsmast. När rollpersonerna närmar sig lösgör sig en gestalt bakom stenen. En alf, med mörkt hår i en hästsvans dekorerat med fjädrar och aska i ansiktet i snirkliga mönster. Han tittar med fast blick mot rollpersonerna, han har en spänd sammansatt båge och siktar mot dem. Bågen är dekorerad med korpfjädrar och träsniden. Rollpersonerna upptäcker att det kommer två alfer till mot dem från olika håll, en kommer genom granporten, alla är beväpnade med bågar och miekkor.

Det är Alfskogen väktare, Kallikki och två andra väktare. Ingen av dem talar något annat än Vojnimmha så om ingen talar det kan de inte kommunicera. Dock vet Kallikki att Jouhallia, en alf i byn talar människornas språk. Han kommer att försöka få rollpersonerna att lägga ifrån sig sina vapen genom att peka på dem och peka på marken. Om de inte gör det kommer han att säga åt en av de andra väktarna att närma sig dem och ta vapnen ifrån dem. Skulle rollpersonerna försöka slåss så kommer Kallikki att beordra väktarna att avfyra sina pilar mot rollpersonerna och sedan fly in i skogen för att senare göra ett bakhåll mot dem. Rollpersonerna skulle oguidade upptäcka att stigen leder till en ravin. För att ta sig till alfbyn måste man ha en vägvisare och därmed skulle de förlora chansen att få alfernas hjälp.

Skulle dock rollpersonerna lämna från sig sina vapen så kommer Kallikki att lämna dem och hämta Jouhallia från alfbyn. Han kommer inte att tillåta rollpersonerna att få komma till byn. De två övriga väktarna vaktar rollpersonerna. Efter ungefär en timme återkommer Kallikki med Jouhallia, en äldre alf med en spetsig huvudbonad av bark och snörade skor av näver. Han bär även smycken av trä och ben och i sitt långa hår hänger benbitar och fjädrar. Han har ett väldigt väderbitet ansikte och glöden brinner i hans ögon.

Jouhallia kommer att be rollpersonerna att göra upp en liten eld vid stigen och sätta sig runt den när mörkret fallit. Han kommer sedan att tända en pipa gjord i näver och be rollpersonerna berätta sitt ärende.

Eftersom han är en Utvald, så har Jouhallia levt länge, han var med när den onda häxan fängslades för många år sedan. Han kan berätta vad som hände och att någon troligtvis flyttat en av piedestalerna som fängslade häxans själ. Han kan berätta för rollpersonerna att de måste återställa dem innan byn går under. Efter att han har berättat detta så säger han åt Kallikki att leda dem tillbaka en halv dagsmarsch efter stigen och sedan lämna dem där.

TRÄSKET

Norr om Dalsmyren ligger träsket som kallas Heltreiskr, dödsträsket. Träsket ligger i en sänka, skymd av tät skog och myrmark. Knotiga träd och slingrande rötter är den enda vegetation som finns i träsket förutom trollmossa och mörk lav. Vattnet under gungflyn är mörk och illaluktande, hela träsket stinker död och förruttnelse. En tät dimma ligger över träsket och hindrar sikten. I träsket finns det döda själar som vandrar planlöst omkring utan att få ro.

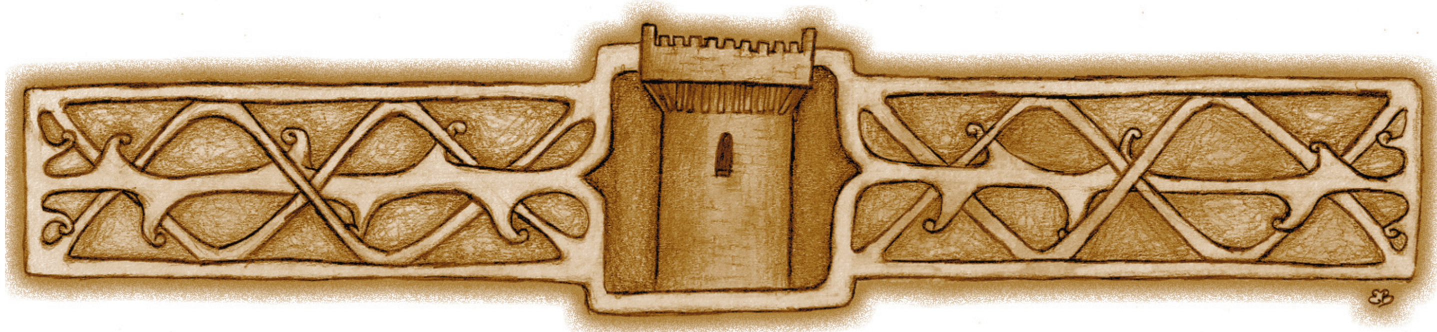
Bara man tagit några steg in i träsket så inser man att dimma täcker hela ens sikt. Dimman ligger tät, bara konturerna av döda eller döende träd syns. Det är därför svårt att orientera sig. I träsket finns en dimport till Dimhall och många är de varelser som tagit sig in i Trudvang via denna onaturliga väg.

Då och då ser rollpersonerna vandrande skepnader i dimman, de hör rosslande hostningar och plask i vattnet. Bygg upp en dyster och spännande stämning i träsket.

Händelser i träsket

I träsket lurar många faror. Förutom de odöda som lurkar omkring är marken förrädisk.

- Myggsvärmen. Rollpersonerna angrips av en myggsvärm som gör livet surt för dem. Så länge rollpersonerna irriteras av myggorna har de -1 på allt de tar sig för. Den som lyckas med ett lyckat slag för Växt- och djurliv vet att det enda som kan locka bort dessa träskmyggor är färsk blod från en dimgroda. Dock måste de lyckas med ett Jakt och Fiske-slag för att hitta en pöl där dimgrodor gillar att hålla till. Dimgrodor är dock inte lätta att döda utan projektil- eller kastvapen. Myggorna försvinner också om rollpersonerna lämnar träsket.



- Kvicksand. En av rollpersonerna råkar kliva fel efter träskstigen som de följer och sjunker till midjan ner i kvicksand. Så länge rollpersonen håller sig lugn (lyckas med ett situationsslag Psyke med svårighetsgraden 15) så sjunker inte rollpersonen. Ett misslyckande leder till att rollpersonen får panik och sakta sjunker ner mot en fruktansvärd död. Rollpersonen har i detta fall 20 stridsrundor på sig att ta sig upp. För att få upp rollpersonen måste han antingen dras upp av antingen två andra rollpersoner eller en annan rollperson med exceptionella karaktärsdraget Stark (STY +1).
- Mystiskt brölande. Helt plötsligt hörs ett mystiskt brölande eka genom träsket. Brölandet kommer från en älg som virrat ner sig träsket och inte kan ta sig upp. Älgen kommer att bröla i ungefär en timmes tid innan den sjunker ner under vattenytan och dör.
- Färjkarlen. Plötsligt får rollpersonerna syn på en mystiskt huvförsedd färjkarl som paddlar omkring på en flotte. Färjkarlen erbjuder rollpersonerna att ta dem till häxans grotta. Om rollpersonerna stiger på flotten styr dock den förrädiske färjkarlen in i dimgrinden och ett helt nytt äventyr tar vid som börjar i Helgardh...
- Lyktgubbar. På avstånd kan rollpersonerna se lockande ljus i dimman. Alla rollpersoner som ser ljuset utsätts för lyktgubbarnas Lyktögon. De måste klara ett medelsvårt situationsslag Psyke eller vandra ner i träsket i riktning mot ljuset. Väl framme överfalls rollpersonen av 1T6+2 lyktgubbar som försöker dränka denne i träsket. Denna händelse kan inträffa flera gånger.

LYKTGUBBAR

Roll: Odöda varelser i Heltreiskr.
Ras: Lyktgubbe.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 5 meter. Vatten 10 meter.
Skräckfaktor: 1T5.
Exc. karaktärsdrag: Stark +1, Ovig-2, Trolldum -4.

Kroppspoäng: 22.
Kroppsdelspoäng: Huvud 11, Höger arm 11, Vänster arm 11, Bröstkorg 22, Mage 15, Höger ben 15, Vänster ben 15.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Lönndom FV 6, Rörlighet FV 8, Strid FV 8.
Fördjupningar: Holmgång, Livtag*.
Förmågor: Mörkersyn, Vattensyn, Lyktögon**.

Holmgång: 13 stridspoäng, skada 1T5+1.

* Med ett lyckat livtag kan lyktgubben spelrundan efter dra ner motståndaren under vattenytan. För att få ner en starkare motståndare under ytan krävs att flera lyktgubbar lyckas med ett livtag. Stark +1 kräver två lyktgubbar. Urstark +2 kräver tre lyktgubbar. Trollstark +4 kräver fyra lyktgubbar.

** En person som ser ljuset från lyktgubbens ögon måste klara ett medelsvårt situationsslag för Psyke för att undgå att bli förtrollad. En förtrollad person förlorar all uppfattning om tid och rum och känner ett tvång att gå i riktning mot ljuset.

Häxans grotta

Efter två timmars vandrande i träsket hittar rollpersonerna till häxan grotta. I mitten av grottan står trädet som häxan fångades i. Runt trädet står fyra piedestaler av alfarka. På tre av piedestalerna finns en mystiskt sten. På marken i grottan ligger liken efter fem dräpta skogstroll. Häxan är dock inte i grottan och rollpersonerna har några timmar på sig innan hon återvänder.

Av ledtrådarna i grottan bör rollpersonerna kunna dra följande slutsatser. För det första saknas det en sten på en av piedestalerna. För det andra stals stenen troligast av skogstroll med tanke på alla liken. För det tredje bör häxan bindas vid trädet igen om stenen återbördas och allt ställs i sin ordning. Om rollpersonerna inte kommer denna slutsats får någon av byborna hjälpa dem på rätt väg.

RUINERNA

För länge sedan restes ett mäktigt torn i sten vid Myrvattns strand. Varför det byggdes och varför det senare övergavs och förstördes är det ingen som vet.

Vid ruinerna har en stam av skogstroll förlagt sitt läger. Trollen fann platsen som en bra plats att gömma sig på och ruinkällaren som ett perfekt gömställe för saker de stulit. Trollstammen består av två dussin skogstroll och en gårdsrese kallad Barskure. Barskure är den mest intelligenta i hela stammen trots att han inte är hövding eller speciellt smart. Han låter skogstrollen köra med honom så länge han får mat. Han sitter ofta ensam vakt mot Dalsmyren då skogstrollen tycker att han är för stor och klumpig.

1. Barskures vaktsten

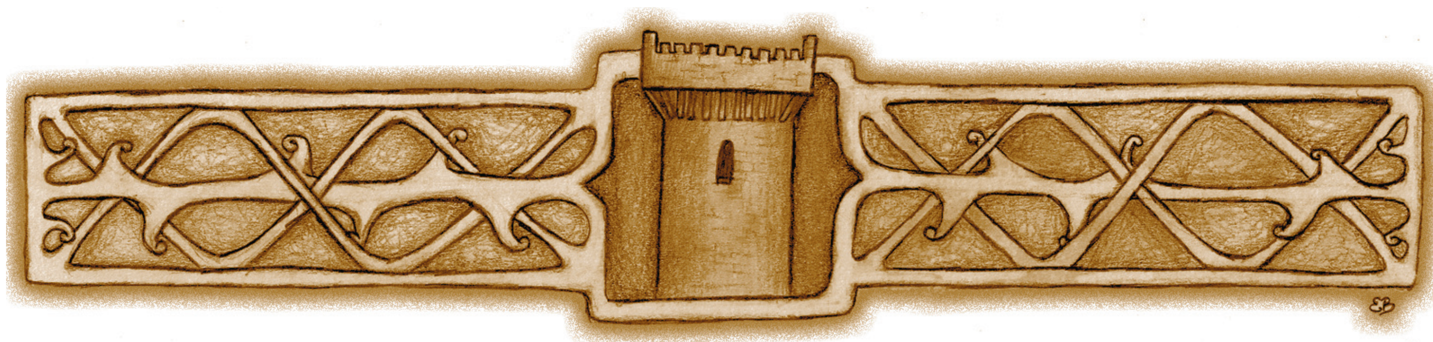
På denna sten brukar gårdsresen Barskure sitta och vakta ruinerna. Han är ofta inte så uppmärksam utan har tankarna på andra håll. Det är därför inte omöjligt för rollpersonerna att smyga fram till ett större buskage som finns tio meter från stenen utan att Barskure upptäcker det.

2. Husruiner

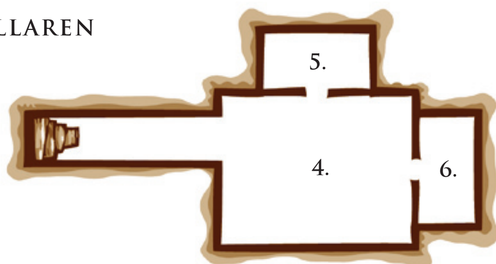
Brevid tornruinen finns det tre stycken husruiner. Väggarna finns till stora delar kvar medan taken saknas. Normal vistas det 1T3+1 skogstroll i varje hus men är det dåligt väder har alla skogstroll trängt ihop sig nere i källaren. Det finns ingenting av värde i husruinerna.

3. Tornruin

Det som återstår av det en gång så mäktiga tornet är tre våningar. Taket är borta sedan länge och den översta våningen är farligt instabil. Om någon tar sig upp till den tredje våningen är det 20% chans (1-4 på 1T20) att våningen rasar sam-







man. Alla personer som befinner sig på våningen tar 1T10 i fallskada. På nedersta våningen finns det en trappa som leder ner till ruinkällaren.

4. Källaren

En lång trappa följd av en kortare korridor leder in i en jordkällare som skogstrollen älskar att lata sig i. Om det är dåligt väder trycker de flesta av trollen in källaren och då blir det trångt och fuktigt. Skulle rollpersonerna ta sig ner till källaren osedda så kommer det att bli skrik och snubbel innan skogstrollen vet vad de ska göra. Beter sig rollpersonerna hotfullt är trollen inte rädda att gå till anfall. Får rollpersonerna tid att leta igenom rummet så kan de hitta blandade skatter till ett värde av 1T20+20 silvermynt.

5. Förråd

Detta rum är vad skogstrollen skulle kalla ”bra saker att ha rum”. Hela rummet är fullproppat med rostig och möglig utrustning. Få saker är användbara men om någon orkar rota bland utrustningen så kan man finna ett 10 meter långt rep och en järnförstärkt hink av god kvalité.

6. Matförråd

I detta rum har skogstrollen sitt matförråd. Ett skogstroll står alltid på vakt vid ingången och ser till att ingen roffar åt sig av ”läckerheterna”. Matförrådet består av två säckar med råg och ett halvruttet vildsvin. Brokk, skogstrollet som stal stenen, har gömt den i matförrådet invirad i en filt.

BARSKURE

Roll: Vakt.
Ras: Gårdsrese.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Trollstark +4, Tålig +2, Korkad -2.

Kroppspoäng: 34.
Kroppsdelspoäng: Huvud 17, Höger arm 17, Vänster arm 17, Bröstkorg 34, Mage 23, Höger ben 23, Vänster ben 23.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Lönndom FV 5, Rörlighet FV 5, Strid FV 14, Jakt och Fiske FV 8, Överlevnad (skog) FV 8.
Fördjupningar: Holmgång, Holmgångsmästare, Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare (kättingvapen).
Förmågor: Nattsyn.

Holmgång: 24 stridspoäng, skada 1T5+4.
Beväpnad strid: 24 stridspoäng.
5 poäng låsta till kättingvapen.

Utrustning:
Trollgissel, skada 1T10 (ÖP 8-10) +4.
Pälsrustning, RV 2.
Vargskinn (som han vanligvis sitter på).

SKOGSTROLL (24 stycken)

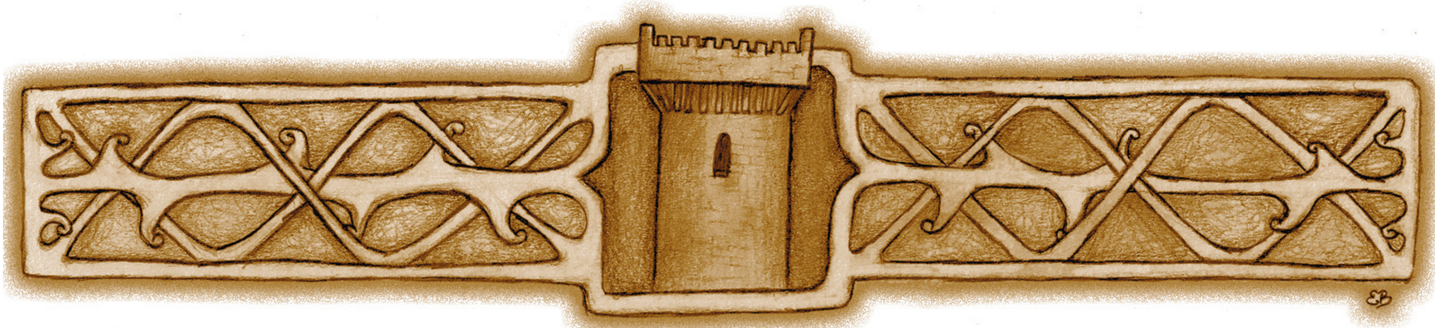
Roll: Troll som slagit läger i ruinerna utanför Dalsmyren.
Ras: Skogstroll.
Storlek: Midjehög (1/2 ggr).
Förflyttning: Land 8 meter.
Exc. karaktärsdrag: Smidig +2, Trolldum -4.

Kroppspoäng: 14.
Kroppsdelspoäng: Huvud 7, Höger arm 7, Vänster arm 7, Bröstkorg 14, Mage 9, Höger ben 9, Vänster ben 9.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Lönndom FV 10, Rörlighet FV 14, Strid FV 9, Jakt och Fiske FV 8, Överlevnad (skog) FV 14.
Fördjupningar: Holmgång, Kampvana, Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare (enhandsfattade krossvapen).
Förmågor: Orädd, Nattsyn.

Holmgång: 14 stridspoäng, skada 1T3.
Beväpnad strid: 14 stridspoäng.
5 poäng låsta till enhandsfattade krossvapen.
5 poäng låsta till sköldar.

Utrustning:
Klubba, skada 1T10 (ÖP 10).
Liten sköld. Blandrustning, RV 2.



Att komma över stenen

Rollpersonerna kan ta sig in i tornet och hämta stenen på många olika sätt. Här följer några tänkbara förslag:

- Med våld. Ett brutalt och farligt alternativ. Rollpersonerna kan helt enkelt anfalla trollen. Det är inte omöjligt att komma över stenen på detta sätt men det är många troll som frenetiskt försvarar sitt hem. Dock kan en stor del av dem ha blivit sjuka. Om rollpersonerna försöker ta sig in i ruinen efter mer än fyra dagar efter att sjukdomen brutit ut så kommer mer än hälften av trollen att vara så sjuka att de inte kan göra något motstånd.
- Med list. Rollpersonerna kan försöka lura den ensamme Barskure på olika sätt. Han sitter ofta ensam på en sten en bit ifrån ruinerna. Rollpersonerna kan genom att lura Barskure få honom att bland annat smussla en småväxt rollperson in i ruinen eller helt enkelt gå och hämta stenen när de andra trollen sover. För en sådan tjänst vill dock Barskure ha mycket mat. Helst ett lamm eller en större hund.
- Med eld. Om rollpersonerna kan lura bort eller tyst dödar Barskure kan de skrämma bort skogstrollen med eld. Om rollpersonerna kastar några brinnande buskar ner för trappan och ropar att elden är lös kommer de panikslagna trollen att springa till närmsta vattenpöl för att svalka sig. Rollpersonerna har några minuter på sig att hitta stenen innan skogstrollen listar ut att de har blivit lurade.
- Rollpersonerna kan köpa stenen av skogstrollen. De vill dock ha 10 guldmynt för den. Skogstrollen accepterar bara guldmynt, andra mynt gör sig icke besvär.

RUINERNA

I närheten av ruinerna finns en runsten. På den finns det någonting skrivet på fornvrok. På den står en gammal profetia om Askhösten och där nämns även ”Hormodern i den mörka skogen” och ”makten om den eviga insikten”. Valhinja fann runstenen för länge sedan och tror att den är nyckeln till en otrolig makt. Beroende på hur mycket färdighetsvärde rollpersonerna har i Läsa/skriva Vrok så kan man tolka texten olika. Vad detta betyder kommer att avslöjas i framtida delar av kampanjen.

- Läsa och skriv Vrok FV 8-11:
  ”När askan faller likt snö under hösten skall vingslagen höras över Trudvang. I en mörk skog skall Hormodern driva tre blodslinjer i graven för att stoppa en som håller Njalfagi. Hormoderns yngel skall förpesta världen i asätarens namn. Sagans blod står emot. I en mörk skog väntar Hormodern tills endast en lever. En blind skall få välsignelsen. Askhöst.”
- Läsa och skriv Vrok FV 12-15:
  ”När askan faller likt snö under hösten skall vingslagen höras över Trudvang. I en dunkel skog väntar Hormodern som drev tre blodslinjer i avgrunden för att stoppa en annan som kan svinga Njalfagi mot henne. Hormoderns flygande barn förpestar världen åt asfågeln. Den som berättar sagan har starkt blod nog att stå emot. I mörkrets skog väntar Hormodern tills tiden är slut och en är starkare än den andre. Välsignelsen givs till den som inte kan se men ser ändå. Askhöst.”
- Läsa och skriv Vrok FV 16+ eller perfekt slag:
  ”När askan faller likt snö under hösten skall vingslagen höras över Trudvang. Den fruktansvärda Hormoderna i den dunkla skogen fördömda tre blodslinjer för att stoppa att en avkomma skola svinga Njalfagi och färga marken med hennes blod. Hormoderns yngel skola flyga likt korpen och förpesta världen i asfågelns namn. Skaldens blod skall vara det enda som kan bära hand emot avkomman. I den mörka skogen skall Hormodern vänta och bida tiden tills slutet kommer samman med den som är själsstark nog av de två. Hormodern skall giva sin välsignelse till den som skådar utan att se. Askhöst.”

UPPLÖSNING

Rollpersonerna måste finna stenen i ruinerna och återbörda den till grottan i träsket för att åter fängsla häxans själ. När rollpersonerna återbördar stenen till grottan med trädet kommer de att känna sig iakttagna. Det känns nästan som om de svarta hålen i trädet stirrar på dem.

Denna gång är dock häxan redo för dem. Hon anfaller rollpersonerna i form av en dimma. Ur dimman slinglar taggiga tentakler som häxan försöker piska rollpersonerna med. För att kunna stoppa stenen på piedestalen måste den som har den lyckats med ett normalt situationsslag smidighet och inte bli träffad av en tentakel den spelrundan. Direkt detta inträffar upplöses alla tentakler och häxan sugs skrikande in i trädet. Därefter hör rollpersonerna en röst från trädet:

”Vi ses i Askhöst, när askan faller likt snö.”

HÄXAN

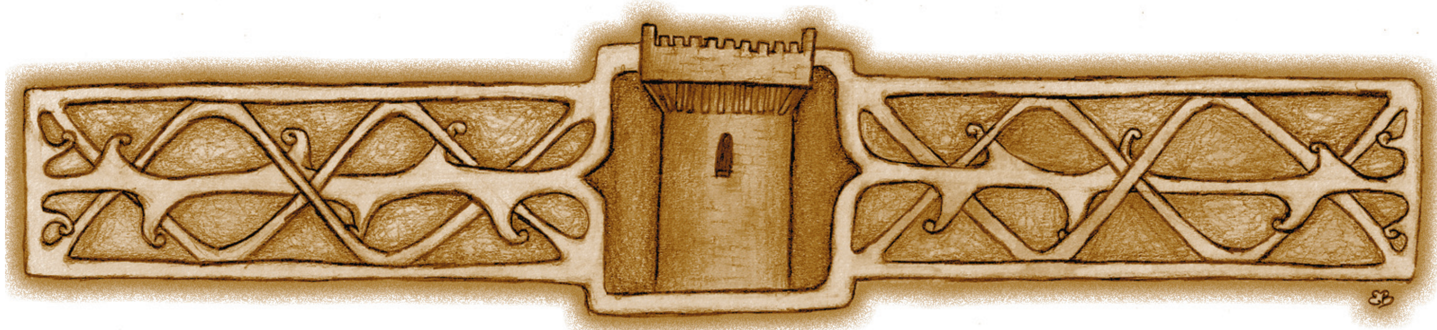
Eftersom häxan är i sin dimform kan hon inte skadas av rollpersonerna. Hennes tentakler däremot har en fysisk massa skapad av de vitner hon behärskar. När en tentakel får 12 skadepoäng upplöses den i ett sprakande fyrverkeri. Häxan har från början 10 tentakler.

Kroppspoäng / tentakel: 12*.

Strid: Tentakel** FV 8, skada 1T10 (ÖP 10).

* Tentaklerna tar dubbel skada av eld, besvärjelser och magiska vapen.

** Varje tentakel räknas som en enskild individ.



EFTERSPEL

När rollpersonerna kommer tillbaka till Dalsmyren börjar alla att friskna till, rollpersoner som var sjuka kommer att känna sig bättre. Efter några dagar är alla friska och krya.

På festen som hålls några dagar efter så samlas hela byn i värdshuset för att hedra hjältarna och sörja de som dog på grund av sjukdomen. Valliolf är överlycklig och lovar rollpersonerna allt han kan erbjuda. Om någon visat sig modig eller hjälpsam på värdshuset finns också en chans att intresse uppstår mellan rollpersonen och Siingé.

Logjars förräderi

Om någon rollperson är en gudsman för någon religion så kommer Logjar under denna kväll att försöka dräpa personen. Han kommer använda alla sina gudomliga förmågor mot rollpersonen och kommer att skrika *"vems gudar är starkast nu då?"* Logjar hatar andra religioner och kommer att slåss som en galning med alla sina förmågor tills han dör.

Vad rollpersonerna eller någon annan inte vet är att han använder förmågan Lindormshjärta och kommer återfödas några dagar senare om hjärtat inte bränns. Det är dock troligast att hans kropp grävs ner en bit in i skogen som är tradition i byn. Om han återföds kommer Trollmästaren att söka upp honom och få honom att sälla sig till hans och Valhinjas sak.

LOGJAR

Roll: Blodtörstig hamingjestillbedjare.
Ras: Människa (stormländare).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Andlig +1, Tålig +2, Motbjudande -2.

Kroppspoäng: 44.
Kroppsdelspoäng: Huvud 22, Höger arm 22, Vänster arm 22, Bröstkorg 44, Mage 29, Höger ben 29, Vänster ben 29.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Hantverk (trä) FV 12, Handel FV 6, Religion (hamingjes) FV 12, Strid FV 12, Tala (futhark) FV 12, Tala (röna) 8, Tala (vrok) FV 12, Överlevnad (skog) FV 17.
Fördjupningar: Kampvana, Bastjumal, Vigans kraft, Vigans makt, Vigans styrka, Frossare, Utväljare.
Förmågor: Inga.

Gudapoäng: 24.
Kvarlevor: Gråtrollspäls (nivå I), Happjavinge (nivå I), Istrollstand (nivå II), Lindormskora (nivå II),

Holmgång: 12 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 17 stridspoäng.

Utrustning:
Dolk, skada 1T10 (ÖP 10).
Jaktbåge, skada 1T10 (ÖP 10).
Härdat läderrustning, RV 3.
Koger med 20 pilar.

ÄVENTYRSPOÄNG

Efter att rollpersonerna fängslat häxan och återvänt till Stórmvakt är det dags för nya äventyrspoäng. Här följer några parametrar att följa. Spelledaren ska också känna sig fri att lägga till eller dra av äventyrspoäng beroende på de olika rollpersonernas insats.

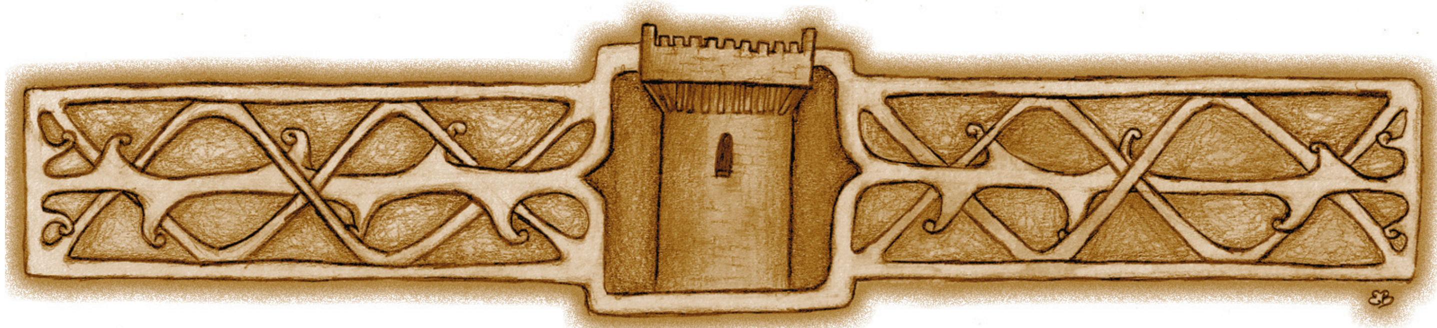
ÄVENTYRSPOÄNG	
Rollpersonerna fängslar häxan i trädet	**10 ÄP**
Rollpersonerna söker råd hos alferna	**5 ÄP**
För varje lyktgubbe som besegras	**2 ÄP**
Rollpersonerna tar sig in hos trollen med list	**10 ÄP**
Rollpersonerna tar sig in hos trollen med eld	**10 ÄP**
Rollpersonerna tar sig in hos trollen med våld	**5 ÄP**
Rollpersonerna besegrar Logjar	**5 ÄP**
Rollpersonerna kom själva inte på att vattnet var förgiftat	**-5 ÄP**
Gott rollspelande	**5-10 ÄP**

EPILOG

Efter att rollpersonerna har hjälpt Dalsmyren så kan de återvända till sina liv i Stórmvakt. Mycket arbete återstår innan utposten är färdigställd och Chall behöver varenda man han kan få.

- Malmfyndigheten i närheten av Dalsmyren gör byn intressant för både Chall och Jhoran (om han får höra talas om den). Rollpersonerna skickas ut för att prospektera de bästa markerna för brytning.
- Efter att häxan fängslades och sjukdomen dog ut blev även skogstrollen friska. Med förnyade krafter börjar de göra räder mot Dalsmyren nu när Logjars krafter inte beskyddar byn.
- Om inte dimgrinden i Heltreiskr stängs kommer området för alltid vara plågat av lyktgubbar, disrar och andra hemska varelser från dimhall. Rollpersonerna skickas till träsket för att en gång för alla stänga porten.
- Siingé blir djupt förälskad i en av rollpersonerna och vill följa med denne till Stórmvakt för att börja ett nytt liv tillsammans med sin älskade. Dock ställer sig Siingés far Valliolf tveksam till hela arrangemanget och vill att rollpersonen flyttar till Dalsmyren istället. Det blir upp till rollpersonen att övertala Valliof om han nu vill det.

SLUT PÅ DEL 3



4. Garmkonungen

Det fjärde och sista deläventyret i detta äventyr kallas Garmkonungen. Man skulle kunna säga att detta deläventyr består av två mindre intriger. Den första behandlar hur rollpersonerna upptäcker att byn Braanwall har intagits av garmryttare. De måste därför underrätta Stórmvakt om faran men först måste de klara sig undan de garmryttare som jagar dem. Andra halvan av äventyret behandlar hur alla fria folk i Minjahura måste samla sig under en fana för att ha en chans att kunna stå emot garmkonungens härjningar. Om rollpersonerna överlever alla faror väntar ett märkligt val som kommer att avgöra vem som kommer att bli Minjahuras sköldkonung.

Bakgrund

I västra Vildland har man under lång tid fruktat Garmkonungen och hans garmryttare. Detta rövarband brukar som en blixt från klar himmel svepa ner från Svartlidens mörka skogar för att bränna och plundra allt de kan komma över. Efter stora härjningar i öster har nu Garmkonungen börjat rikta sin blick mot väster och byarna Braanwall, Vastranas och Dalsmyren.

Äventyrets inledning

Rollpersonerna befinner sig i Stórmvakt och har under några dagar hjälpt till vid uppförandet av tornets grund när lägerledaren Chall Kalman låter kalla på dem. Chall berättar att om man reser till Dalsmyren och därefter följer den nordöstra stigen fem dagar så kommer man fram till en liten by som heter Braanwall. Chall undrar om rollpersonerna skulle vara intresserade att bege sig till Braanwall med ett vänskapsbrev till byns byäldste. Brevet förklarar att Chall kommer att uppföra en utpost och att Braanwallborna är välkomna att besöka utposten och bedriva handel med honom.

Accepterar rollpersonerna uppdraget så överlämnar Chall en förseglad pergamentrulle och önskar dem lycka till innan han går för att inspekterar bygget.

Åter i Dalsmyren

För att ta sig till Braanwall måste rollpersonerna först färdas till Dalsmyren. Detta blir troligast ett kärt återseende efter vad rollpersonerna gjorde för byn (se Dalsmyrens vrede). Hövdingen Valliolf bjuder in dem till sitt värdshus och bjuder på mat och dryck. Han är mycket intresserad av att höra hur arbetet med Stórmvakt fortlöper och om Chall Kalman inom en överskådlig framtid tänker besöka Dalsmyren. Efter middagen får rollpersonerna sova på värdshuset, helt utan kostnad givetvis.

Färden mot Braanwall

Färden till Braanwall tar fem dagar om man följer den nordöstra stigen. Stigen är bred och verkar vara väl använd av byborna i både Dalsmyren och Braanwall. Under färden får rollpersonerna sova under bar himmel eftersom det inte finns någon bebyggelse efter stigen. Det är dessutom varje dag 50% chans (1-10 på 1T20) att det regnar i 1T10 timmar.

På den fjärde färddagens ödesdigra morgon vaknar rollpersonerna av att de hör konstiga ljud. När de gnuggat sömnen ut ögonen och tittar upp kan de på avstånd genom skogen se mystisk ryttare som rider på garmar. Garmryttarna är beväpnade med långa spjut och runda sköldar. Som tur är verkar garmryttarna inte vara på väg mot rollpersonernas lägerplats utan försvinner i östlig riktning.

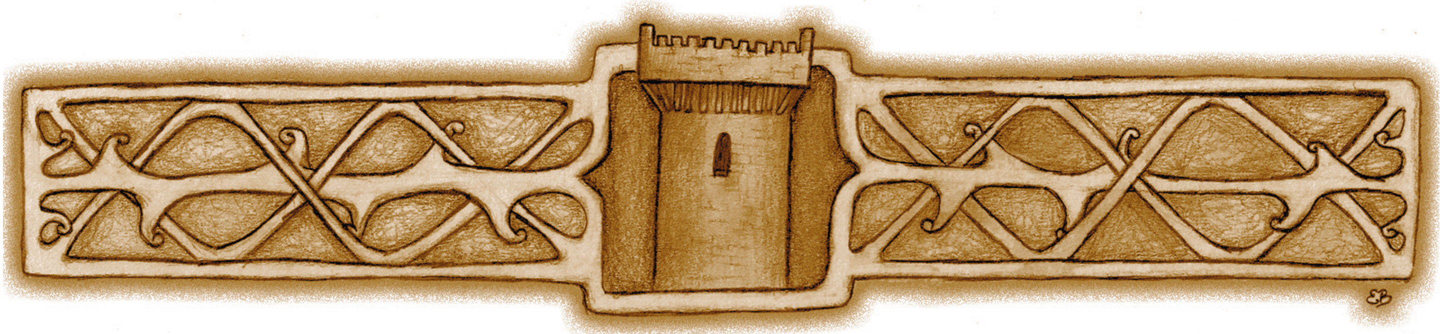
Efter detta otrevliga uppvaknande får nog rollpersonerna lust att ge sig iväg så fort som möjligt. Möjligtvis äter de en snabb frukost innan de fortsätter efter stigen mot Braanwall.

Den hängde mannen

Efter cirka två timmars vandrande efter den hastiga uppbrytningen kan rollpersonerna se något längre fram efter stigen. Från en tjock gren som sticker ut över stigen hänger den döda kroppen från en man. När rollpersonerna kommer närmare kan de se en svart korp på mannens ena axel som pickar på det ena ögat som hänger ut ur sin sockel. När korpen får syn på rollpersonerna ger den ifrån sig ett kraxande innan den surt flyger iväg.

Runt mannens hals hänger en slarvigt tillverkad skylt. På skylten står ordet ”Förrädare” på röna skrivet med något som måste vara mannens eget blod.

Om rollpersonerna vill undersöka mannen eller ge denne en värdig begravning så måste de först skära ner honom. Om något lyckas med färdigheter Läkekonst kan denne konstatera att mannen bara har varit död i några timmar. En undersökning av mannens fickor gör att rollpersonerna hittar en penningpung med 30 silvermynt.



Kvinnoskrik

När rollpersonerna fortsätter efter stigen hör de efter några minuter ett kvinnoskrik från skogen. Lämnar de stigen och går i riktning mot skriket får de strax syn på en ung svarthårig kvinna liggandes på marken. Hon har ett otäckt sår i magen och försöker förtvivlat stoppa blodflödet med sina händer. Över kvinnan står två stycken garmryttare. Den ena håller i ett blodigt svärd medan den andre bär spjut och sköld. Två garmar är rejält bundna vid ett träd en bra bit bort. Ryttaren med svärdet höjer det för att ge kvinnan ett banehugg.

Om rollpersonerna tänker göra något måste de göra det nu. Anfaller de på en gång tar de garmryttarna med överraskning och de får därför bara parera den första spelrundan. Garmryttarna samlar sig därefter och går till motanfall.

Om rollpersonerna vill agera nesligt kan de smyga ifrån gläntan och lämna kvinnan åt sitt öde. Alla rollpersoner måste dock lyckas med ett Lönndomsslag (fördjupningen Smyga ger +3) eller så blir de upptäkta av garmryttarna som genast går till anfall.

Efter att rollpersonerna har besegrat garmryttarna kan de försöka hjälpa den unga kvinnan. De är dock för sent ute för kvinnan har förlorat för mycket blod. Innan hon dör kan Gwydion som kvinnan heter berätta att hon är en flykting från byn Braanwall som anfölls av den fruktade Garmkonungen och dennes garmryttare. Gwydion och några få andra bybor lyckades fly tillsammans innan garmryttarna fick tag på dem.

Tidigare denna morgon upptäckte flyktingarna att en av dem var förrädaren som öppnade portarna i Braanwall för Garmkonungen. Som straff hängdes förrädaren i ett träd (den kropp som rollpersonerna hittade) men strax efteråt blev de kvarvarande flyktingarna anfallna av garmryttarna som på något sätt lyckats spåra upp dem.

I förvirringen som uppstod kom Gwydion bort från de andra flyktingarna och hon vet nu inte var de är. Innan hon dör ber hon rollpersonerna att ta hennes halsband och överlämna det till hennes älskade Eowald. Halsbandet består av ett silversmycke föreställande Tanhja (det uråldriga trädens väsen) och är fäst i ett läderband. Den som bär halsbandet har alltid +1 i färdigheterna Jakt och Fiske och Överlevnad (skogslandskap).

De svarta rökpelarna

Efter att Gwydion avlidit av sina skador finns det ingenting att göra än att fortsätta färden efter stigen. Rollpersonerna behöver dock inte vandra särskilt länge innan de hör korta hornstötar bakom sig. De verkar komma från gläntan där de lämnade Gwydion. Ett lyckat slag för färdigheten Kulturkännedom Nhoordland avslöjar att det är horn av den typ som vildmän använder sig av som ljuder. Vänder rollpersonerna om och vandrar tillbaka till gläntan möter de tio garmryttare som vill hämnas sina fallna bröder.

Fortsätter rollpersonerna efter stigen händer ingenting på en lång stund. Visserligen hör de ibland prasslande från skogen men inget ljud kommer från någon fientlig varelse. Efter tre timmars vandrande ser rollpersonerna flera svarta rökpelare framför sig som stiger snabbt mot himlen. Brandgula flammor kan också anas vid rökpelarnas botten och de kan på sin höjd inte vara mer än tre kilometer bort.

Plötsligt hörs snabba fotsteg som närmar sig bakifrån. Rollpersonerna hinner precis kasta sig i skydd (om de vill) innan en storvuxen garmryttare i full hastighet rider förbi. Garmryttaren tittar inte åt sidan och manar hela tiden garmen framåt som om han hade väldigt bråttom.

DEN BRINNANDE BYN

Fortsätter rollpersonerna i riktning mot rökpelarna kommer de oupptäckta fram till Braanwall. Den lilla byn som är inringad av en mindre palissad står i lågor och från den upphöjda position som rollpersonerna befinner sig på ser de hela 24 garmryttare samlade framför ett kungstroll. Den storvuxne ryttaren som för bara någon minut sedan red förbi rollpersonerna samtalar med kungstrollet och pekar mot det håll varifrån han kom. När samtalet är avslutat håller kungstrollet ett vredgat tal till sina garmryttare.

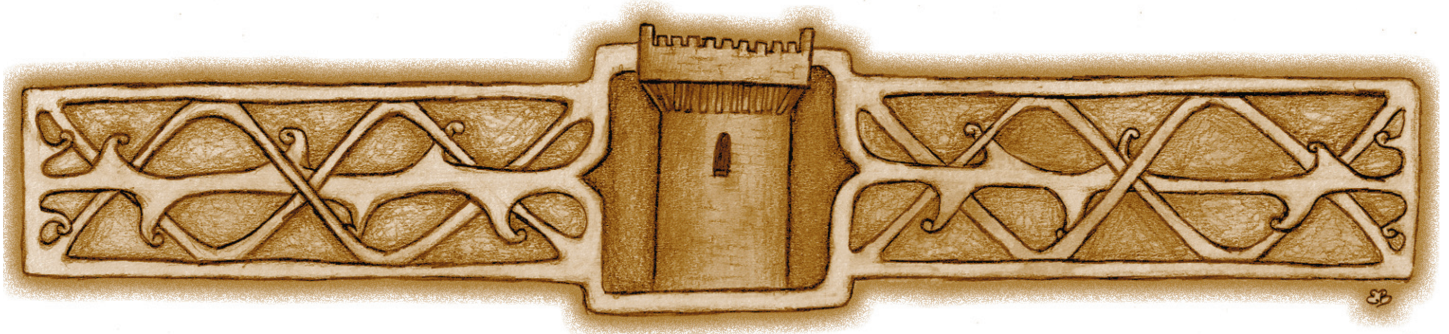
”Ryttare, trots vår strålande seger idag har jag tunga nyheter att berätta. Bralokk och Derkhul, två av våra bröder har blivit dräpta av nidingar som har undkommit. En sådan oförrätt kan vi inte låta gå ostraffat. Sitt upp på era garmar, jaga nidingarna som hundar i skogen och återvänd inte förrän era vapen färgats röda.”

Efter dem orden svaras kungstrollet med ett mäktigt vrål och stor aktivitet utbryter i byn. Rollpersonerna borde snabbt förstå att kungstrollet är Garmkonungen som Gwydion nämnde och att de var de nidingar som han talade om. 24 garmryttare sadlar snabbt sina garmar och rollpersonerna är från denna stund jagade villebråd.

Undersökning av byn

Om rollpersonerna vill kan de försöka smyga sig närmare och se vad som egentligen försegår i byn. Det är ganska enkelt att få en bra överblick över byn eftersom garmryttarna inte förväntar sig att någon ska spionera på dem. Av Braanwalls åtta gårdar återstår inte mycket. De flesta har satts i brand och de få som inte brinner plundras fortfarande. I en hage kan rollpersonerna se ett tjugotal garmar som matas med resterna från någon olycklig bybo.

Om någon av rollpersonerna är djärv nog att smyga fram



till själva byn kan denne på en större gårdsplan se två vagnar. En som är fullastad med plundrat byte och en som bara kan beskrivas som en träbur med hjul. I den sistnämnde finns ett femtontal tillfångatagna och ihoppackade bybor.

Någon sorts räddningsaktion blir det dock inte tal om. Byn är alldeles förvälbevakad för det och försöker någon av rollpersonerna att ta sig in i själva byn kommer denne att bli upptäckt och jagad in i skogen.

Rollpersonerna lämnar Braanwall

Förr eller senare måste rollpersonerna lämna byn åt sitt öde och försöka ta sig tillbaka till Dalsmyren och Stórmvakt. Snabbt upptäcker de att stigen de vandrat efter används flitigt av garmryttarna och därför bör undvikas. Det säkraste rollpersonerna kan göra är att ge sig in i den vildvuxna skogen för att hitta en annan väg. Om rollpersonerna insisterar på att använda stigen kan spelledaren med gott hjärta låta dem bli attackerade av tre till fem garmryttare.

FLYKTENS BÖRJAN

När rollpersonerna börjar fly genom skogen har de inget bestämt mål för sin flykt än att ta sig åt sydväst. Deras första uppgift är att komma så långt bort som möjligt från de förföljande garmryttarna. För att få till den rätta stämningen bör spelledaren använda sig av dessa händelser för att påminna dem att de är ständigt jagade och att det inte finns någon tid att förspilla.

- Hornstötar.
- Ylande garmar.
- Garmryttare som rider förbi i fjärran.
- Upprörda röster i närheten.
- En korp som kraxar när rollpersonerna går förbi.
- Spelledaren bör med jämna mellanrum slå dolda tärningsslag utan innebörd för att få spelarna på helspänn.

Den första timmen går flykten genom tjock undervegetation innan rollpersonerna kommer in på en smal djurstig. Stigen är så smal att de måste gå på led. Som tur är går det fort att färdas efter den snirkliga stigen och rollpersonerna känner att de lyckas lägga bakom sig en bra bit innan solen börjar gå ner.

EREMITENS TRÄDHUS

Vid slutet av den första dagen kommer rollpersonerna fram till en mäktig järnek. I kronan av järneken ser de mellan grenarna ett litet trädhus cirka åtta meter ovanför marken. Det finns ingen stege upp till trädhuset men den knotiga stammen ger många fästen för den som vill klättra. De av rollpersonerna som lyckas med ett Lönndomsslag (fördjupningen Finna dolda ting ger +3) ser en lucka på undersidan av huset.

Att klättra upp

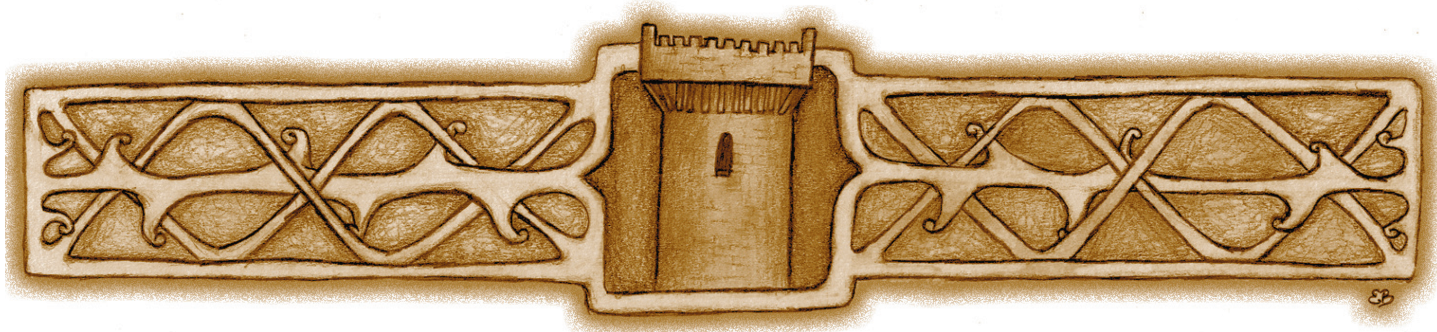
Om rollpersonerna vill ta sig till trädhuset utan att en eventuell invånare ska märka dem måste den som försöker klättra lyckas med två Rörlighetsslag (fördjupningen Klättrarvana ger +3). Ett misslyckande medför att rollpersonen ramlar ner från trädet med en hård duns (fallskada 1T10). Om någon lyckas klättra upp till huset verkar luckan vara den enda vägen att ta sig in. Dock väntar en otrevlig överraskning för den som öppnar luckan och sticker in huvudet. Denne kommer nämligen att träffas i huvudet av ett klubbslag (skada 1T10 (ÖP 10) i huvudet) och sedan trilla ner och ta fallskada. Därefter kommer eremiten Wirdmerh att sticka ut sitt huvud. När han inser sitt misstag ber han om ursäkt och förklarar att han trodde det var troll som i lönndom försökte ta sig in i hans stuga. Om rollpersonerna lovar att inte hämnas sänker Wirdmerh ner en repstege så att de kan klättra upp.

Om rollpersonerna istället för att i lönndom försöker klättra upp till luckan ropar, kastar småsten på trädhusets små fönster eller på något annat sätt gör sin närvaro uppmärksammad kommer Wirdmerh nyfiket att öppna luckan. När han ser att rollpersonerna inte är troll bjuder han in dem till trädhuset genom att sänka ner en repstege.

Wirdmerh

När rollpersonerna väl har tagit sig in i trädhuset presenterar Wirdmerh sig för dem och bjuder dem att slå sig ner. Wirdmerh är en gammal eremit som inte ofta får besök från fjärran trakter. Han är dock nyfiken på nyheter från fjärran och lyssnar uppmärksammat på allt rollpersonerna berättar. Om Wirdmerh klubbade ner någon rollperson erbjuder han sig att förbinda om dennes sår och smörja in skadan med en läkande salva. Hela denna behandling läker 1T5+1 kroppspoäng i huvudet. Han ber återigen om ursäkt för sitt klumpiga beteende.

Wirdmerh berättar gärna också om sig själv och vad han har för sig. Wirdmerh var en gång i tiden en duktig livmedikus vid kungen av Majnjords hov. Dock kunde han varken läka sin egen fru eller sitt barn när de drabbades av böldpesten och utom sig av sorg drog han sig tillbaka för att för resten av sitt liv leva som en eremit. Nu för tiden vandrar han mest omkring i skogen och samlar in plantor, lavar och andra växter som han gör olika elixir av. En och annan jägare har han också hjälpt under årens lopp och han brukar en gång i månaden vandra iväg till Braanwall för att inhandla det lilla han behöver som han inte kan hitta i skogen. Ofta



sitter Wirdmerh och skriver på olika kväden som han gärna delar med sig av för rollpersonerna.

Om rollpersonerna berättar att garmryttare har anfallit och bränt ner Braanwall blir han mycket upprörd. Han börjar genast att packa en ryggsäck med förband, spjälor, brännjärn och diverse läkande örter och salvor. Han berättar att han tidigt nästa morgon måste ge sig av för att söka efter skadade flyktingar.

Natten i trädhuset fortlöper utan några problem men rollpersonerna bör ändå ha en nattvakt för att kunna sova tryggt. Nästa morgon ger sig Wirdmerh iväg men innan han går överlämnar han en läkande dryck till rollpersonerna. Därefter försvinner han in i skogen.

BRUSGLÄDJE (helande deryck)

Typ: Helande.
Styrka: 3.

Lindrig verkan: Läker 1T3 kroppspoäng i en kroppsdel.
Måttlig verkan: Läker 1T3 kroppspoäng i 1T3 kroppsdelar.
Ansenlig verkan: Läker 1T3 kroppspoäng i 2T3 kroppsdelar.
Fullständig verkan: Läker 2T3 kroppspoäng i 2T3 kroppsdelar.

KORPEN

För rollpersonerna som fortsätter åt sydväst går färden genom tjock undervegetation som de får kämpa sig igenom. När de slutligen har tagit sig igenom kommer de in i en liten glänta och beslutar sig för att ta sig en matrast. När de som bäst sitter och äter får de syn på en korp som sitter på en gren och iakttar dem. Kan det vara samma korp från igår som de såg pickandes på förrädarens öga? Efter en stund ger korpen ifrån sig ett nytt kraxande läte och flyger iväg. Korpen är ett dåligt järtecken, det förstår alla inklusive rollpersonerna som fruktar att det kommer att bli en farofylld dag.

DEN LILLA FORSEN

Fortsätter rollpersonerna sin färd åt sydväst kommer de på eftermiddagen fram till en liten fors (cirka 20 meter bred). Vattnet i forsen är iskallt och alla förstår att det är förenat med livsfara att försöka simma över den. Forsen verkar också stridare norrut så det är nog bäst att följa den söderut. Efter en stunds vandrande kommer rollpersonerna fram till en övergiven enmanskanot. Träet i kanoten har spruckit och blivit skevt. Även ett och annat hål kan hittas vid en närmare inspektion. Har någon av rollpersonerna färdigheten Hantverk Trä (fördjupningen Finsnickeri ger +3) så kan denne försöka reparera båten. Reparationen tar en timme och då har hantverkaren även fixat till en paddel.

Med kanoten kan en av rollpersonerna försöka paddla över till andra sidan. Den som försöker måste lyckas med ett mycket lätt +5 Sjöfartsslag (fördjupningen Kanot ger +3). Ett misslyckande innebär att den drabbade faller i vattnet och kanoten sticker iväg med forsen (se nedan). Väl över på andra sidan kan kanoten inte skickas tillbaka såvida rollpersonerna inte har bundit ett rep i kanoten. Då är det bara att dra tillbaka den och så kan nästa försöka. Ett annat sätt att ta sig över är att den som paddlar över binder repet vid ett träd så att de andra kan klättra över. De som klättrar över måste vid detta fall lyckas med ett Rörlighetsslag (fördjupningen Klättrarvana ger +3). Ett misslyckande leder till att man trillar ner i vattnet. Om rollpersonerna inte kan ta sig över forsen med hjälp av kanoten återstår det bara att traska vidare söderut.

Att hamna i vattnet

Att hamna i det iskalla vattnet är ingen skön upplevelse. Varje spelrunda måste rollpersonen klara av både ett situationslag Fysik med svårighetsgraden 10 och ett Rörlighetslag (fördjupningen Simma är ett krav) eller ta 1 kroppspoäng i skada i bröstkorgen. För att ta sig upp ur vattnet måste man lyckas med två situationsslag och två färdighetsslag i rad. Spellederaren väljer på vilken sida av forsen som rollpersonen kommer upp på.

RODDAREN

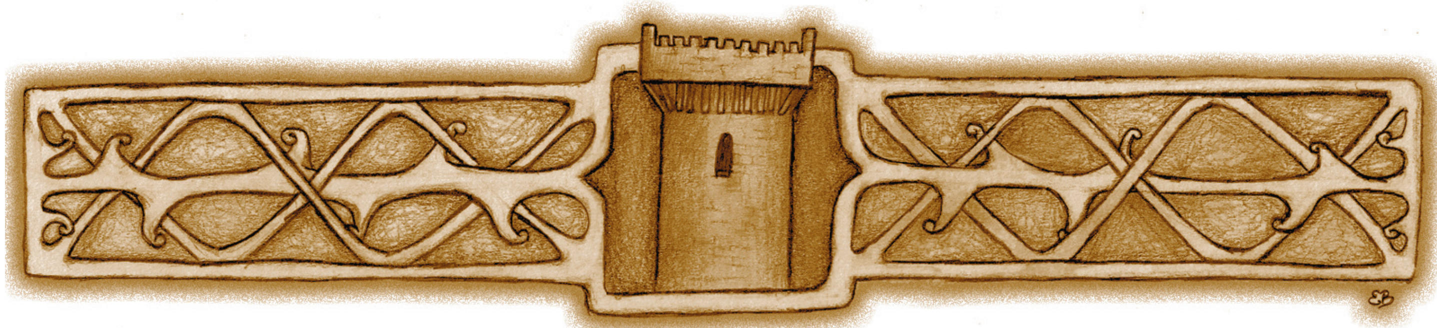
Om rollpersonerna inte tog sig över forsen med hjälp av kanoten och fortsätter att vandra söderut så kommer de sent mot kvällningen fram till en stor sjö. Mitt på sjön kan de se en eka med en roddare som är på väg rakt mot dem. När roddaren kommer fram drar denne upp sin lilla tvåmanseka på stranden.

När roddaren får syn på rollpersonerna drar han sitt svärd och frågar dem om de härjare eller stråtrövare. När han kommer underfund med att rollpersonerna är fredliga personer stoppar han undan svärdet och presenterar sig som Erben.

Erben är en ganska kortvuxen herre men han har en bred rygg och har ett stort rödbrunt skägg. Han säger att när han hörde talas om garmryttarnas anfall på Braanwall begav han sig genast till sin eka och har under dagen skeppat över många flyktingar till säkerheten på andra sidan sjön. Han är villig att ro över rollpersonerna men han vill ha ett silvermynt för besväret. Har rollpersonerna inga silvermynt är Erben villig att sänka priset.

Erbens förräderi

Vad rollpersonerna inte vet är att Erben egentligen är en lömsk garmryttare. Hans plan är att få en av rollpersonerna



att sätta sig i hans eka tillsammans med honom (ekan har bara plats för två personer) och väl ute på sjön dräpa denne.

Om någon av rollpersonerna går med på att ros över kommer Erben först att begära sitt silvermynt. Därefter sätter han sig i roddbåten och ber den första passageraren att ta plats. När ekan befinner sig i mitten av sjön släpper han årorna och drar sitt svärd. Eftersom roddbåten är ute på sjön blir det svårt för de andra rollpersonerna att undsätta sin vän. Att strida på den vingliga ekan är svårt och de båda kombatanterna har därför -3 i färdigheten Strid. Om Erben vinner kommer han att dumpa liket (rollpersonen) i det kalla vattnet och sedan skrattandes ro sin väg.

Om rollpersonerna inte besegrar Erben eller kommer över ekan kan de som är kvar bara vandra vidare. Tidigt nästa morgon hittar rollpersonerna ett vadställe och kan där lätt ta sig över till den andra sidan.

KULLEN

Nästa dag fortsätter färden åt sydväst. Rollpersonerna hinner inte långt förrän de hör ylande ulvar som närmar sig snabbt. De hinner precis dra sina vapen och göra sig stridsberedda när två blodtörstiga ulvar kastar sig över dem. En strid på liv och död tar sin början.

Förföljarna

Strax efter att rollpersonerna har besegrat ulvarna hör de högljudda röster som närmar sig snabbt. Rösterna kommer troligast från de som släppte loss ulvarna på dem. Om rollpersonerna inte omedelbart ger sig iväg kommer de att stöta ihop med en patrull på fyra blodtörstiga garmryttare.

Jagade

Om rollpersonerna flyr genom skogen kommer de efter några hundra meter fram till en hög och ganska brant kulle. Jorden på kullen är lös och ser förrädisk ut. Det finns ingen tid att finna en väg runt kullen men som tur är får rollpersonerna syn på en halvdold grottöppning. Rollpersonerna måste göra ett snabbt val. Ska de klätta upp för kullen eller ska de ta sin chans i grottan?

Uppför kullen

Bestämmer sig rollpersonerna för att försöka ta sig upp för kullen måste de klättra på alla fyra. Det tar sex spelrundor att nå toppen och från spelrunda fem kommer de att bli beskjutna av två garmryttare. De två andra garmryttarna manar sina garmar uppför kullen. Väl på toppen av kullen kan rollpersonerna välja att möta sina fiender med dragna vapen. Under de två första spelrundorna har garmryttarna -5 i färdigheten strid eftersom de inte hunnit komma i balans. Vinner rollpersonerna striden kommer garmryttarna vid foten av kullen att återvända in i skogen för att rapportera och hämta förstärkning.

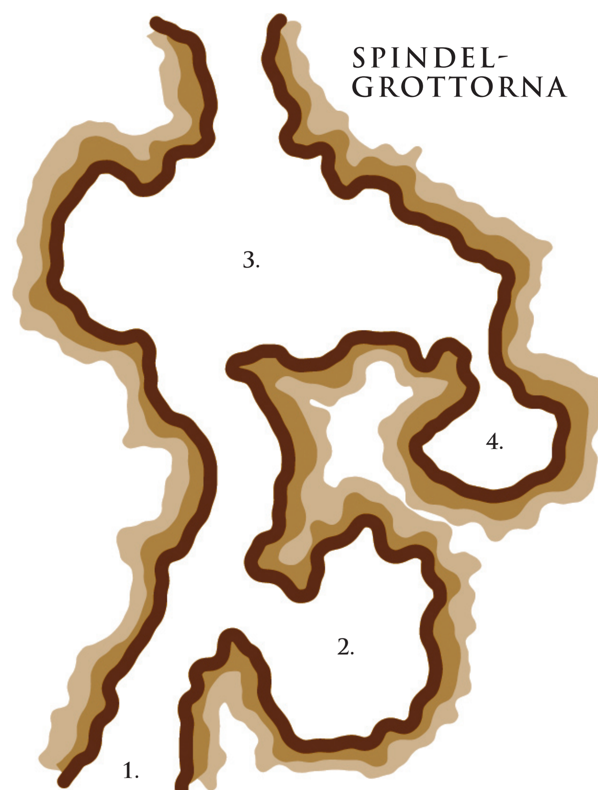
SPINDELGROTTORNA

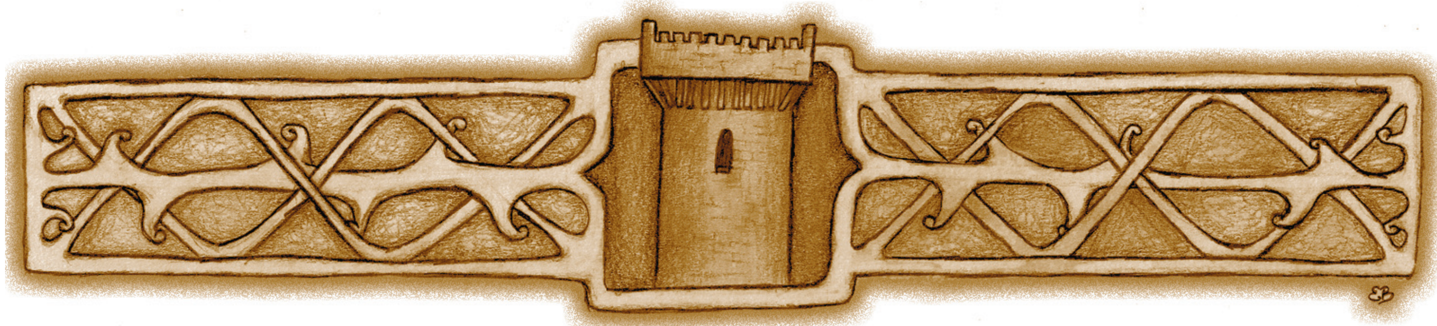
Om rollpersonerna valde att gömma sig i grottan kan de se de fyra garmryttarna komma ut ur skogen ridandes på sina garmar. De verkar villrådiga till vart rollpersonerna har tagit vägen och börjar diskutera högljutt åt vilket håll de ska rida. Det verkar som om de har svårt att bestämma sig och kanske vore det bästa att rollpersonerna sökte sig längre in i grottan?

Vad rollpersonerna inte vet är att grottan är en tunnel som leder rakt genom kullen. Tyvärr bor det också en jättespindel i det största grottrummet som bara väntar på att fylla på sitt matförråd.

1. Ingången

Ingången är början på en fuktig och skrovlig grottgång som leder djupare in i berget. En sval vind ilar förbi rollpersonerna och avslöjar att det finns en öppning på andra sidan kullen. Kanske inte stor nog för att de ska kunna ta sig ut men den finns där ändå. Något annat följde också med vinden. En avskyvärd lukt som inte är av denna jord. Det är med nervösa steg som rollpersonerna tar sig djupare in i grottan.





2. Matförrådet

Från taket i detta rum hänger tre kroppar inkapslade i spindelnät. På golvet ligger resterna av minst ett dussin skelett, många av dem med ruttnande köttstycken kvar på kroppen. Råttorna är många i rummet och stanken fruktansvärd. Hela rummet är så fasansfullt att det har en skräckfaktor på 1T10 (ÖP 10). Om någon har modet att stanna kvar i rummet kan denne konstatera att kropparna som hänger i taket är från skogstroll. Detta är jättespindeln matförråd och hon älskar att plåga sina offer i detta rum.

3. Spindelhålan

I detta rum ligger jättespindeln och väntar på att rollpersonerna ska komma till henne. Hon hörde direkt att någon tog sig in i hennes hem och nu väntar hon på rätt läge att slå till. Hon ser fram mot att utöka sitt matförråd. Om rollpersonerna hamnar i strid med jättespindeln kommer hon att strida tills hon har förlorat hälften av sina kroppspoäng. Därefter kommer hon att fly ut i skogen för att slicka sina sår.

4. Den döde krigarens rum

I detta rum finns ett skelett i full stridsmundering med benen i skräddarställning. Rustningen han bär är rostig och i händerna håller skelettet ett lika rostigt brutet svärd. Krigaren har dött för länge sedan och de tomma ögonhålorna stirrar förargat på rollpersonerna. Skelettet är allt som finns kvar av en krigare som jättespindeln jagade in i detta rum. Ingången var för liten för att spindeln skulle kunna ta sig in och komma åt krigaren. Krigaren hade i striden mot spindeln brutit sitt svärd och blivit svårt skadad. Krigaren förblödde i detta rum och dog där han satt.

JÄTTESPINDEL

Ras: Nätspindel.
Storlek: Stor som ett mindre syllhus (4 ggr).
Skräckfaktor: 1T10 (9-10).
Förflyttning: Land 45 meter.
Naturligt skydd: RV 6.
Exc. karaktärsdrag: Hinjestark +6.

Kroppspoäng: 84.
Kroppsdelspoäng: Huvud 42, Kropp 84, Åtta ben 28.
Träfftabell: Se Trudvangs Stigar sidan 123.

Färdigheter: Strid FV 8.
Fördjupningar: Bett [antal handlingar (nivå I), skada (nivå IV)].
Spetsa [antal handlingar (nivå IV), skada (nivå III)].
Naturlig strid (nivå IV).
Förmågor: Attacknät, Spinna kokong.

Naturlig strid: 25 stridspoäng.
(fördelar sina stridspoäng på 2 spelrundor).
Skademodifikation: +6.
Bett, skada 1T10 (ÖP 8-10) +6.
Spetsa, skada 1T10 (ÖP 10) +6.

TRÄBRON

När rollpersonerna har kommit förbi kullen kan de fortsätta sin färd mot Dalsmyren. Under eftermiddagen hör de ljudet av strid en längre bit in i skogen. Undersöker de ljudet kommer de fram till en bred älv. Det enda sättet att ta sig över älven verkar vara över en gammal stenbro. Mitt på bron rasar dock en frenetisk strid mellan fyra garmryttare och vad som verkar vara flyktingar från Braanwall. Flyktingarna är tio till antalet men är ändå i underläge mot garmryttarna som hela tiden pressar dem bakåt.

Om rollpersonerna ger sig in i striden behöver de bara fälla två av garmryttarna för att de ska gå segrande ur striden. De övriga två fälls av flyktingarna. Dock har 1T6+2 av flyktingarna också blivit svårt skadade eller fått sätta livet till. Bland de överlevande finns en man som kallas Eowald och han verkar också vara flyktingarnas ledare.

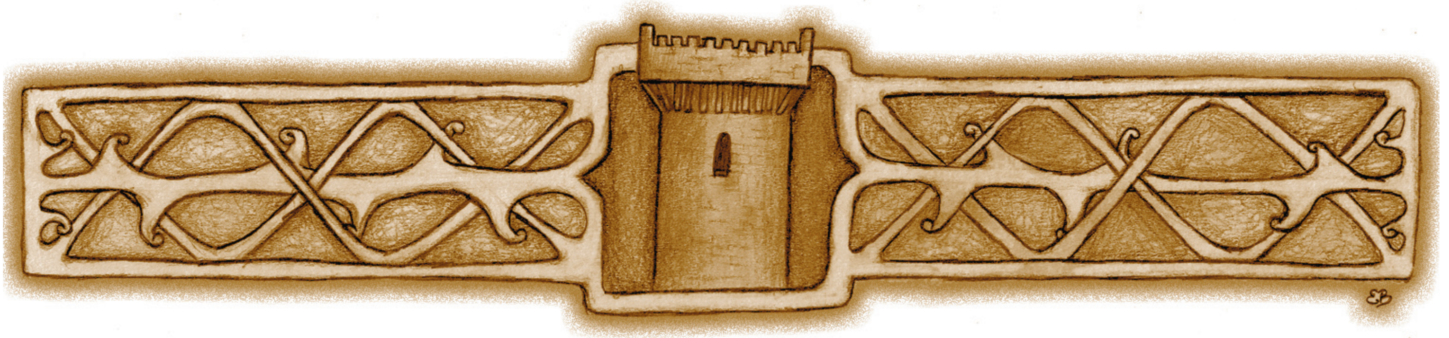
Om rollpersonerna har Gwydions halsband och överlämnar det till Eowald brytar han ut i tårar. Gråtande förklarar han att han gav detta halsband till sin älskade Gwydion som nu befinner sig i Othwa (hjältarnas dödsrike enligt ostroseden). Som tack för att rollpersonerna bringade bud om sin älskade överlämnar Eowald en anspråkslös trästav med några inristade runor. Eowald säger att staven är välsignad av gudarna och kommer att hjälpa dem. Den som bär på trästaven kommer alltid att ha +3 i alla färdigheter under kategorin Vildmarksvana. Dessutom räknas trästaven som magisk i strid även om den bara ger normal skada.

När rollpersonerna är redo fortsätta färden säger Eowald att han inte kan lämna de skadade bakom sig. Han och de flyktingar som fortfarande lever tänker söka skydd i vildmarken och invänta undsättning från Dalsmyren. Han ber rollpersonerna att skynda sig och därefter tar han farväl.

Rollpersonerna hjälper inte flyktingarna

Om rollpersonerna inte ger sig in i striden utan låter flyktingarna ensamma strida mot garmryttarna kommer alla flyktingar att bli dräpta. Med sig i döden tar flyktingarna med sig endast en ryttare. Efter striden knuffar garmryttarna alla liken i älven varefter de ställer sig och vaktar bron.

Om rollpersonerna lämnar området för att leta efter en annan väg över älven så får de vandra i två timmar (norrut eller söderut) innan de kommer till ett vadställe där de kan korsa forsen. Dock är älven väldigt stark och går upp till midjan. Alla som försöker korsa forsen på detta ställe måste lyckas med ett situationsslag Smidighet eller svepas med i forsen (se att hamna i vattnet). När rollpersonerna har kommit över på andra sidan måste de torka sina kläder eller byta till torra. Om de inte gör detta riskerar de att bli sjuka. Efter att rollpersonerna har tagit sig över älven händer ingenting under resten av dagen.



KUNG FREGILS BORGRUINER

Nästa morgon vaknar rollpersonerna av att det börjar regna. Svarta moln drar fram över himlen och först mitt på dagen slutar det att regna. Efter en snabb måltid kan rollpersonerna fortsätta att vandra, dock är marken lerig och hal vilket gör att de färdas långsammare än de hoppats på.

Plötsligt hör rollpersonerna högljudda röster från flera håll omkring sig. De förstår att de håller på att bli omringade av manstarkt följe av garmryttare. När en svart pil slår in i trädstammen brevid rollpersonerna tvingas de att fly mot det enda håll de inte hör några röster ifrån. Garmryttarna kommer att jaga rollpersonerna framför sig tills de kommer till kung Fregils borgruiner.

Borgruinen

En gång i tiden för länge sedan fanns ett litet kungarike kring dessa landamärer i norr. Den ende kung som har gjort ett bestående avtryck historien innan riket föll var kung Fregils. Han byggde en för tiden mäktig borg kallad Muramundi. Allt som finns kvar av Muramundi är en borgruin som nu rollpersonerna jagats in i.

När rollpersonerna har kommit in i borgruinen har de lyckats bygga upp ett litet avstånd till de förföljande garmryttarna. De har ungefär en minut på sig innan de första pilarna börjar vina över deras huvuden. Garmryttarna som jagar dem är cirka 15 till antalet så det bör inte bli tal om att gå i strid med dessa krigare.

Av borgens en gång så stolta torn återstår inte mycket. Den gråvita grunden är allt som återstår men fortfarande finns stora stycken av muren kvar som kan ge ett visst skydd. Rollpersonerna hittar som tur är en trappa som leder ner i underjorden. Om de har tur kanske de kan barrikadera in sig i borgruinens källare. Vad rollpersonerna inte vet är att de beger sig ner i kung Fregils gravkammare.

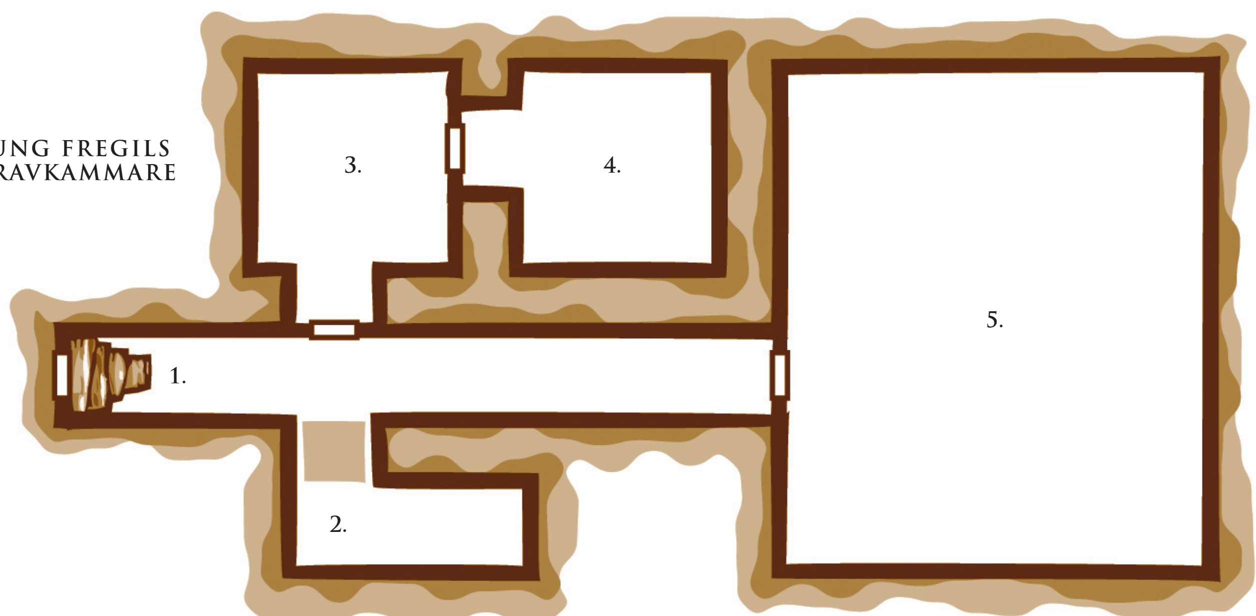
1. Trappen

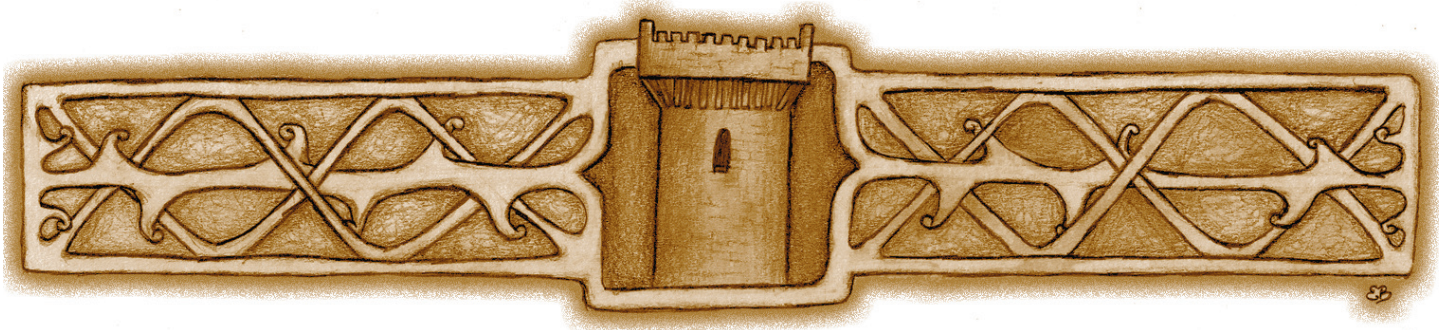
När rollpersonerna kommer innanför dörren kan de låsa den bakom sig med den regel som fortfarande är intakt. Regeln kommer att fördröja garmryttarna ett bra tag innan de kan forcera dörren och komma åt rollpersonerna.

Innanför dörren finns en rak trappa i sten som leder ner i mörkret. För att kunna se något måste rollpersonerna tända en fackla eller liknande. Trappan är tio meter lång och slutar i en korridor.

2. Blindgången

Efter en sväng slutar denna korridor tvärt. Den var aldrig tillverkad för att leda någonstans utan endast till för att locka olyckliga gravplundrare i fördärvet. I korridoren finns nämligen en lömsk fallucka med många vassa spjut (platsen är markerad med en fyrkant på kartan). Som tur är är fällan utlöst och luckan öppen. Bara om rollpersonerna går i korridoren i totalt mörker finns det en risk att någon trillar ner i fällan. Om rollpersonerna tittar ner i falluckan kan de se många vassa spjut och ett skelettet av ett spetsat skogstroll. Tydligen har skogtrollen varit i gravkammaren och en mötte sitt öde i falluckan. Om rollpersonerna vill ta sig till andra sidan av falluckan måste de hoppa. Bara ett fummelsslag resulterar i att man trillar ner. Den som trillar ner tar 1T10 (ÖP 8-10) i skada av spjuten.





3. Annexet

Dörren till annexet är öppen på glänt. Den kommer dock att knarra ordentligt när rollpersonerna öppnar den så att de kan ta sig in. Annexet fylldes en gång i tiden med allt som en kung kunde behöva i efterlivet. Här fanns en gång i tiden krukor med oljor och parfymer, fat med torkad frukt och köttstycken, tunnor med mjöd, kranier och skelettdelar från olika djur, skulpterade huvuden i sten, krigare täljda i trä och mycket annat. Av allt detta återstår inte mycket för tidens tand har gnagt hårt på dessa föremål. Dessutom finns det spår efter troll som har varit i rummet. Om rollpersonerna rotar omkring i rummet kommer de att skrämma slag på den mullvad som lever bland skräpet.

4. Skattkammaren

Dörren till skattkammaren är den enda i komplexet som är av sten, den är stängd men inte låst. I detta rum fanns en gång i tiden alla de skatter som offrades till kung Fregil vid dennes gravfästning. Skattarna har dock för länge sedan plundrats av skogstroll och allt som finns kvar av skatten är några tomma kistor. I rummet finns även en tung stenstaty föreställande flowran Morgu. Statyn är utsökt uthuggen och placerades i skattkammaren för att försvara skatten från gravplundrare. Något som den tydligen inte gjorde.

5. Gravkammaren

Dörren till kung Fregils gravkammare är stängd men inte låst. På själva dörren har någon vackert ristat in några ord på fornröna.

Vila kung Fregils den gode
Vi minns det djärva du gjorde
Vakna kung Fregils när vi blotat
När ditt stolta rike åter är hotat
Vila kung Fregils den gode

Själva gravkammaren får rollpersonerna att tappa hakan. I ljuskenet från sina facklor blänker de skulpterade väggarna som om de vore gjorda av guld. Skulpturerna föreställer olika väsen och företeelser från ostrosedens rika sinnesvärld. I mitten av rummet finns det fem stycken troner ställda i en cirkel vända mot varandra. På varje tron sitter en död krigare i full stridsutrustning och fulla vapen. Allt som återstår av krigarnas kroppar är skelettet, resten har vittrat bort.

En av tronerna är litet högre än de övriga. Krigaren på denna tron bär ett smal band med en röd rubin runt sin panna. Detta är allt som består av den en gång så stolta kung Fregils. Hans tomma ögonhålor stirrar ut över salen och bringar fasa och underkastelse till alla som ser honom.

KUNG FREGILS VAKNAR

Efter att rollpersonerna har barrikaderat in sig i gravkammaren har de inte mycket tid på sig. Garmryttarna kommer till en början inte kunna forcera dörren men snabbtänkta som de är tillverkar de snabbt en murbräcka som de använder för att slå in dörren. Rollpersonerna har ungefär en kvart på sig innan garmryttarna stormar in i gravkammaren.

Det finns bara ett sätt för rollpersonera att undvika en strid med 15 blodtröstiga garmryttare. De måste lösa gåtan på dörren till gravkammaren och väcka kung Fregils och hans livhird. Detta uppnås genom att blota i mitten av troncirkeln. Nu behöver inte någon av rollpersonerna dö för att väcka de döda. Det räcker med att en av rollpersonerna spiller blod framför krigarna motsvarande 2 kroppspoäng. Om ingen av rollpersonerna vill offra sitt blod kan de blota mullvaden från annexet. Det må vara ett futtigt blot men det räcker för att väcka krigarna till liv.

När kung Fregils och hans livhird väl vaknat till kommer de att slakta allt i sin väg som befinner sig innanför borgruinen (detta inkluderar rollpersonerna). Eftersom de är kummelgastar är de mycket svåra att besegra i strid och rollpersonerna gör bäst i att fly för sina liv. Det smartaste de kan göra är att barrikadera in sig i skattkammaren med hjälp av statyn på Morgu. Kummelgastarna kommer visserligen att

KUMMELGASTAR (5 stycken)

Roll: Odöda väktare.
Ras: Kummelgast.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Skräckfaktor: 1T10 (8-10).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Trollstark +4.

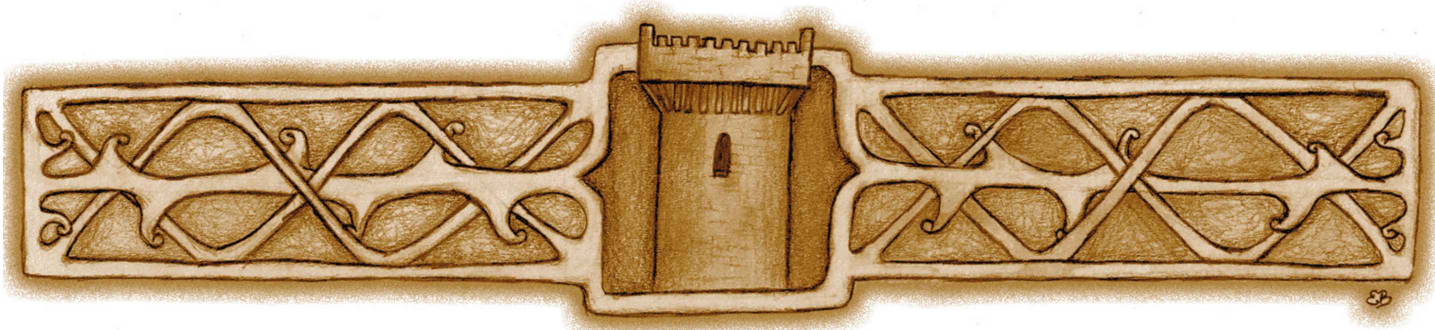
Kroppspoäng: 44.
Kroppsdelspoäng: Huvud 22, Höger arm 22, Vänster arm 22, Bröstkorg 44, Mage 29, Höger ben 29, Vänster ben 29.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Besvärjelsekonst FV 12, Rörlight FV 10, Strid FV 16.
Fördjupningar: Samlad, Snabbvävare, Holmgång, Kampvana, Stridsvana, Sköldbärare, Vapenbärare (enhandsfattade yxor), Vapenmästare (enhandsfattade yxor).
Förmågor: Frammana dimma, Mörkersyn, Skri, Tålig.

Vitnerpoäng: 30 (morkvitalja).
Besvärjelser: Djurkontroll (nivå II), Hindra varelse (nivå II), Kontrollera varelse (nivå II), Vitner (nivå II).

Holmgång: 21 stridspoäng, skada 1T5+4.
Beväpnad strid: 25 stridspoäng.
10 stridspoäng låsta till enhandsfattade yxor.
5 stridspoäng låsta till sköldar.

Utrustning:
Stridsyxa, skada 1T10 (ÖP 9-10) +4.
Stor sköld.
Ringbrynja, RV 5.



försöka slå in dörren men när garmryttarna brytar sig in i gravkammaren lämnar de rollpersonerna åt sitt öde.

Kummelgastarna kommer vredgat att dräpa alla garmryttare och garmar. När deras blodstörst är släkt kommer de åter att sätta sig på sina troner och somna in. Redo att vakna igen om riket är hotat.

TILLBAKA I DALSMYREN

Efter att garmryttarna blivit slaktade av kummelgastarna kan rollpersonerna fortsätta sin färd mot sydväst. De är dock inte längre jagade och två farofria dagar senare når de fram till byn Dalsmyren.

Valliolf ser omedelbart att någonting är fel och frågar vad det är som hänt. När han får reda på att Braanwall har blivit attackerad av garmkonungen och hans krigare blir han bestört. Han fruktar att Dalsmyren är garmkonungens nästa mål och ber därför rollpersonerna att låna några hästar och omedelbart rida med bud till Stórmvakt för att be Chall Kalman om hjälp.

Om rollpersonerna ber Valliolf skicka iväg spejare att leta efter eventuella flyktingar blir han dock tveksam. Hövdingen anser att han behöver varenda stridsduglig man han har för att försvar Dalsmyren. Han låter sig dock övertalas av Siingé som frågar om han inte skulle vilja bli räddad om Dalsmyren hade blivit anfallen. Valliolf skickar ut fem man vilket är allt han avvara.

Spejarna återvänder två dagar senare med ett 15-tal flyktingar som de hittat. Många är skadade och behöver omedelbar läkarvård. Under de närmsta veckorna kommer flyktingarna när de starka nog att bege sig till Stórmvakt och begära asyl. Chall kommer omedelbart att bevilja denna begäran glad över att ha fått extra förstärkning till utposten.

TID AV BEREDSKAP

När rollpersonerna kommer tillbaka till Stórmvakt får de omedelbart träffa Chall. När han hört vad som hänt skickar han omedelbart iväg Hallbiorn med en del av hirden till Dalsmyren som förstärkning. Chall höjer också beredskapen kring Stórmvakt och ingen får vistas utomhus kvällstid utan beväpnad eskort. Dock händer ingenting de närmsta veckorna och med den annalkande vintern antar Chall att faran är över för den här gången. Hallbiorn och de hirdmän som följde med honom återvänder från Dalsmyren.

Efter några veckor, strax innan vintern, reser Chall till Grenheiw. När han kommer tillbaka har han med sig Valhinja. Om någon av rollpersonerna vill följa med till Grenheiw så får de gärna göra det. Chall reser också ner för att skaffa extra förnödenheter som Silgur införskaffat från Dranvelte, så att Chall själv inte behöver göra den långa resan. Om någon av rollpersonerna följer med kommer de att presenteras för Valhinja innan de andra. I Grenheiw finns Silgur, Gianna, Genim och Valhinja. Gianna och Silgur har tagit väl hand om Genim som mår väldigt bra och är ett glatt barn.

DRÖMMAR

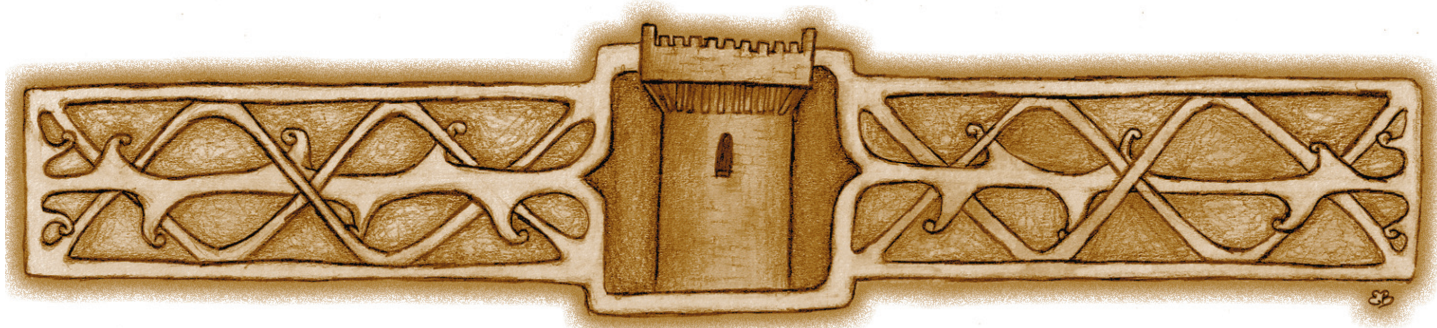
Den rollperson som fick boken i deläventyret Dalsmyrens vrede kommer med jämna mellanrum att drömma om boken och Trollmästaren igen. Varje gång så kommer rollpersonen att vakna kallsvettig och förvirrad i sin säng. Efter det så kommer troligtvis rollpersonen att vara väldigt reserverad mot korpar. Beskriv då och då som spelledare hur rollpersonerna ser korpar som sitter i träden eller på taken och verkar speja på rollpersonerna. Om detta är Trollmästaren eller bara några vanliga korpar är upp till spelledaren att bestämma.

Valhinja satt vid fönstret i sitt rum och såg ut över utposten. Nedanför honom fortskred arbetet som vanligt, päls garvades och grisar matades. Trots att han var blind så kunde Valhinja skåda världen runt honom. Han kunde se vitnernas väv skapa mönster, mönster av liv. Ibland rörde sig mönstrena för fort och Valhinja kunde missa vad som pågick men för det mesta så kunde han se världen likt en seende. Han såg över palissaden in mot skogen. I ett träd såg han ett drygt dussin korpar som alla blickade in mot Grenheiw. Därefter såg han hur ett antal ryttare närmade sig efter stigen som ledde emot Minjahura. Ledaren för dem var Chall Kalman. Valhinja ställde sig upp, drog på sig sin kappa och rörde sig ner mot porten. Korparna lyfte från trädet och flög norrut igen.

MÖTE MED VALHINJA

En av höstens sista dagar återkommer Chall med sitt följe till Stórmvakt. Vintern närmar sig med stormsteg och tre dussin hus har rests för att kunna skydda Stórmvakts invånare mot kylan. Husen har byggts nära varandra i en cirkel söder om torngrunden. Tre förråd har fyllts med mat så att man ska kunna överleva vintern. Timmermännen har fyllt ytterligare tre hus med en nästan komisk mängd ved, de flesta mittländare är inte vana med Nhoordlands vinter. Stormländarna å andra sidan tycker att de är mesiga med sina kopiösa mängder ved. Grunden till tornet är klart och till våren kommer bygget att fortsätta.

Med sig har Chall någon som rollpersonerna (om de inte följde med Chall) aldrig sett, en alf med korpsvart hår och bindor över ögonen. Han bär nästintill mittländska kläder med linnebyxor och en tunika. Över axlarna har han dock



en pälskappa. Han lutar sig mot en stav dekorerad med runor och fjädrar hängandes från läderremmar.

Chall kallar rollpersonerna till sig och presenterar Valhinja för dem. Valhinja pratar med mjuk röst på bruten vildvrok eller väströna beroende på vad rollpersonerna talar. Han påpekar att han må vara blind men att med vitnerns kraft kan han se ändå. Han berättar om hur han blev skadad när hans by överfölls av troll för ett antal år sedan. Chall berättar att han träffade på Valhinja under en resa i Vortland. I övrigt vill Valhinja inte tala om alfer.

Chall berättar att Valhinja ska bo i Stórmvakt och till våren ska han leda dem till områden i nordöst där det ska finnas malmfyndigheter. När de pratar om detta så kommer diskussionen in på Garmkonungen. När Valhinja hör det namnet blir han blek i ansiktet. Om Garmkonungen kan han berätta följande:

"Garmkonungen är en fruktansvärd varelse, han var en gång ett kungstroll likt många andra. En dag för många år sedan blev han biten av en garm som smittade honom med ulvsjukan. Ett fasansfullt monster skapades. Det som gjorde saken värre var att trollet var andebesvärjare i den mörka tron. Dessa krafter tillsammans med att han kunde kontrollera sin ulvsjuka gjorde att han var en fasansfull fiende. Efter en tid hade han kuvat en mängd troll, garmar och vildmän. Med ett par andra andebesvärjare byggde han ett vapen, en gigantisk hammare laddad med den mörka trons krafter. Den kallades Trollhammaren eller Maankrossir, den kunde krossa sten och rustningar. Så länge Garmkonungen finns kvar är Minjahura en farlig plats. Vi måste finna något sätt att stoppa honom och förstöra Trollhammaren så den inte faller i någon annans händer".

Vad rollpersonerna inte vet är att Valhinja tillsammans med Trollmästaren planerar att stjäla Trollhammaren från Garmkonungen. Med den i sin besittning kan de fullfölja de planer de har smitt under mörka överläggningar.

Chall håller med om att garmkonungen måste besegras. Problemet är bara hur man ska göra det. Först måste de ha hirdmän som kan strida och sedan måste någon veta vägen till Garmkonungens näste. Valhinja vet inte exakt var nästet ligger men han tror sig veta att Garmkonungen har området hårt bevakat.

Om någon av rollpersonerna skulle fråga vem mannen som kan förvandla sig själv till korpar är så berättar Valhinja följande:

"Mannen, om man nu vill kalla honom det, är en varelse som de i min by kallade Trollmästaren eller Bastjursmastri. Vad han gör eller vad han har för planer vet ingen."

Chall ger rollpersonerna order att finna någon som känner till var garmkonungen har sitt näste. Han råder dem att söka sig till de olika byarna för att höra med jägare och även försöka övertyga hövdingarna att sälla sig till deras sak. Behöver de transportmedel så ordnar Chall hästar/kälkar åt samtliga rollpersoner.

VALHINJA

Roll: Korpikallaalf med dold agenda.
Ras: Alf (korpikalla).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 11 meter.
Exc. karaktärsdrag: Klartänkt +2, Smidig +1, Obehaglig -1.

Kroppspoäng: 24.
Kroppsdelspoäng: Huvud 12, Höger arm 12, Vänster arm 12, Bröstkorg 24, Mage 16, Höger ben 16, Vänster ben 16.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Besvärjelsekonst FV 16, Extraktkunskap FV 8, Jakt och Fiske FV 12, Läkekonst FV 8, Riddjur FV 12, Strid FV 8, Tala (eika) FV 16, Tala (röna) FV 12, Tala (vrok) FV 8, Växt- och djurliv FV 8.
Fördjupningar: Kraftfull, Läsa och skriva (röna), Läsa och skriva (eika), Stafvirja, Teckerman, Vitnerkalla, Vojnimmha.
Förmågor: Inga.

Vitnerpoäng: 50 (vaagritalja).
Besvärjelser: Astrala projektioner (nivå III), Djurkontroll (nivå II), Förändra egenskap (nivå II), Kontrollera varelse (nivå II), Obemärkt (nivå II), Syn (nivå III), Värme (nivå III).

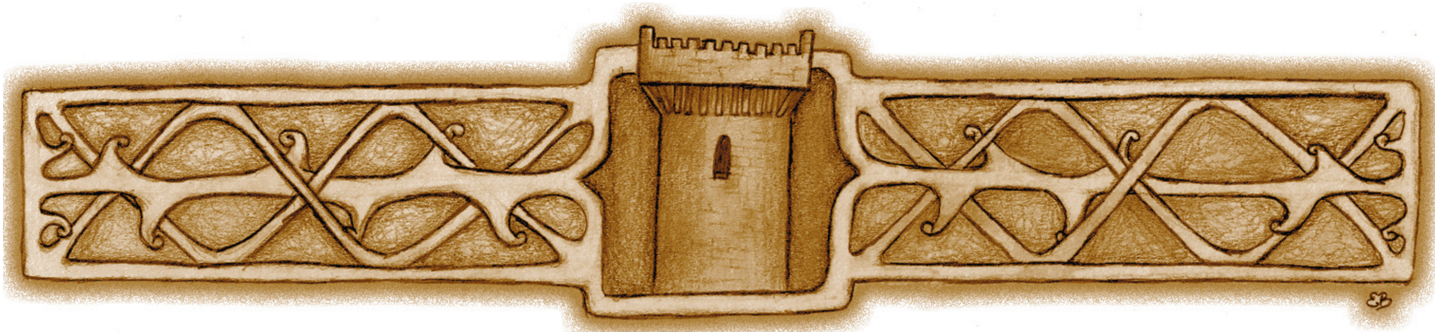
Utrustning:
Skalm (brons), skada 1T10 (ÖP 10) -1 (minst 1).
Pälskappa. Ylletunika. Stav dekorerad med fjädrar.

VINTERNS ANKOMST

Dagen efter rollpersonerna träffade Valhinja och fick uppdraget av Chall att finna någon som känner till Garmkonungens näste anländer vintern till Minjahura. De första snöflingorna faller vid gryningen och på eftermiddagen har landskapet förvandlats från höstens gyllenbruna till vinterns vita landskap. Rollpersoner som inte är utrustade för vintern måste införskaffa vinterkläder annars kommer de att få köldskador om de vistas länge utomhus.

Det är som om arbetet i Stórmvakt stannade av helt och hållet under den dagen. Män och kvinnor sitter instängda i sina varma stugor och eldar för att hålla värmen. Vissa hantverkare arbetar hårt för att täta hus och stugor som visat sig vara dåligt tätade för kylan. Hallbiorn och de andra stormländarna fortsätter att retas med virannerna och mittländarna som huttrar i kylan.

"Fryser ni? Men då dricker ni för litet helt enkelt. Ta en sup åt Storme så slipper ni kylan, i alla fall en liten stund!"



Hör rollpersonerna Johir säga till en mittlänsk hantverkare som står och huttrar med hammare i handen som klagar över kylan.

"Eller skaffa er en björn som ni kan kramas med."

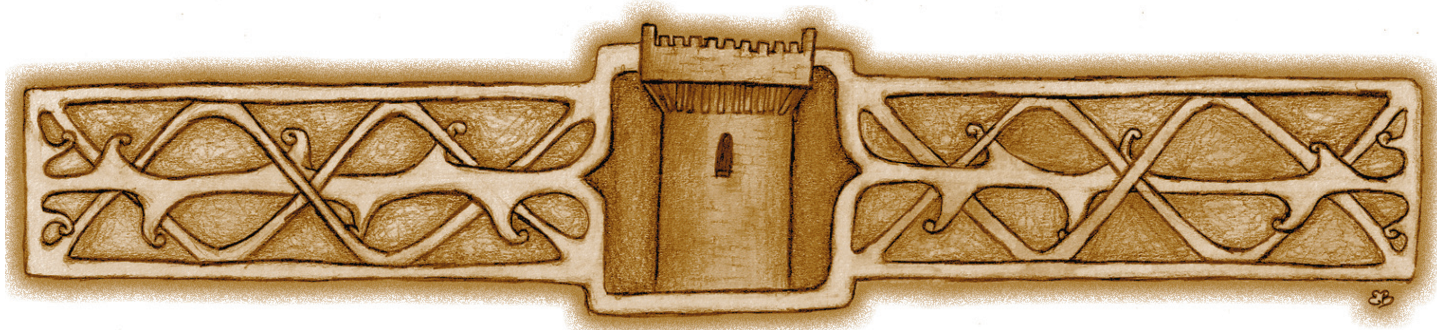
Burldur avskräcks inte av litet snö och fortsätter arbeta. Rollpersonerna kan se honom tulta runt i snön, konstant mumlande om någonting. Han vandrar runt så pass långsamt att en stor mängd snö lagrats på hans pälsmössa och axlar. Det ser komiskt ut och skulle någon rollperson få för sig att kasta en snöboll på honom eller påpeka att han snart inte syns för all snö kommer han att skälla på dem och säga åt dem att *"sluta med töcke trams innan jag slänger ner er i berget".*

Ayna kommer till rollpersonerna när hon hör att de ska utföra ett uppdrag åt Chall och frågar försynt om hon får följa med. Om hon tillåts följa med tar hon med sig en ryggsäck med honungsbröd som hon bakat. Hon kommer att insistera på att den rollperson hon fallit för (alternativt den hon gillar mest) äter av brödet som är gott och energigivande.



Här kan rollpersonerna göra lite som de själva känner för. De borde resa till de olika byarna även om rädslan för garmryttare är färskt i deras minne. Skulle de säga att de inte vågar resa själva skickar Hallbiorn med dem Yggbran och Johir som hird. Under resorna mellan de olika byarna kan spelledaren använda tabellen nedan för slumpmässiga händelser under denna garmvinter.

1T20 - HÄNDELSER UNDER GARMVINTERN
1-4. Ingenting händer Vinden viner över landet, snön faller från himlen och kylan är ständigt närvarande.
5-6. Ylande garmar Rollpersonerna hör ylanden garmar i fjärran.
7-8. Garmspår Rollpersonerna hittar spår efter 1T3 garmar som passerat genom skogen för någon timme sedan.
9. Garmryttarna 1 Rollpersonerna anfalls av 1T3 garmryttare. Ryttarna är spejare som blivit manipulerade av Trollmästaren att ta sig långt bort från Garmkonungens näste.
10. Garmryttarna 2 Rollpersonerna anfalls av 1T5 garmryttare. Ryttarna är spejare som blivit manipulerade av Trollmästaren att ta sig lång bort från Garmkonungens näste.
11-12. Rövarbandet Rollpersonerna stöter på rester av Grashnacks rövarband. Rövarna består av 1T3 vildmän och 1T3 gråehjon. Om de är fler än rollpersonerna och spelledarpersonerna kommer de att anfalla. Är de färre kommer de att kapitulera och erbjuda sina tjänster i utbyte emot att få bo i Stórmvakt.
13-14. Fallande träd En stor gran som blivit för tyngd av stora mängder snö faller över vägen mitt framför näsan på rollpersonerna.
15-16. Rester Rollpersonerna finner de blodiga slamsorna efter ett rådjur vid vägkanten. Ett lyckat slag för färdigheten Jakt och Fiske avslöjar att rådjuret blivit dödad av vargar.
17-18. Trollmiddag Några meter in i skogen sitter ett halvdussin skogstroll och äter middag (kokt vätte). Om rollpersonerna stör dem kommer de att anfalla.
19. Vättespår Rollpersonerna finner små spår i snön som leder över vägen. Ett lyckat slag för färdigheten Jakt och Fiske avslöjar att det är spår från vättar.
20. Trollmästaren När rollpersonerna reser efter vägen bevittnar de hur ett drygt dussin korpar lösgör sig från skogens mörker. De cirkulerar över rollpersonerna innan de landar framför dem och förvandlas till Trollmästarens mänskliga form. Om rollpersonerna för tillfället äger boken så kommer han ljudlöst att peka på den som har boken. Om någon anfaller honom förvandlas han till korpar och flyger iväg in i skogen igen.



ALLIANSENS BYGGE

Här följer en sammanfattning om informationen rollpersonerna kan utvinna i de olika byarna och vad de anser om att samlas i en här för att besegra Garmkonungen. Här finns även ledtrådar för hur rollpersonerna ska finna Torgje Hjam, den som kan leda hären till Garmkonungens näste. Utan honom kommer det vara väldigt svårt att hitta dit. Chall har redan fått med sig Grenheiw i alliansen som alltså minst består av Stórmvakt och Grenheiw.

Förutsatt att ingen av byarna skövlats eller rollpersonerna gjorde bort sig totalt och förlorade alla respekt så får de följande genmälen av respektive överhuvud. Dessa möten bör rollspelas så att rollpersonerna inte får all information allt för lättvindigt. Låt rollpersonerna använda sig av diplomati.

GENMÄLEN I MINJAHURA MED OMNEJD

Vastranas
Akir: *"Garmkonung säger ni, jag har hört om den från min fader. Han sade att han en gång stött på ett troll som red på en gigantisk ulv, jag antar att det är en sådan garm ni beskriver. Om Chall och Stórmvakt behöver vår hjälp och tror att detta är rätt kan ni räkna med oss".*

Dalsmyren
Valliolf: *"Hergalt talade om något sådant för ett tag sen. Vänta, nu minns jag något av värde, en man från Vildland. Torgje Hjam heter han, är mastomantjägare till yrket. Han har tydligen varit ända bort till Isvidda och jagat dessa bestar. För en tid sedan var han här i byn och pratade om att han jagats av garmryttare. Det kanske var Garmkonungen. Att deltaga i er här? Ja, vi såg ju flyktingarna från Braanwall, det får inte hända Dalsmyren. När ni räknar era trupper räkna in oss, vi är inte många men vi skall göra vad vi kan".*

Morklippa
Jhoran (om spelarna gör eller har gjort ett positivt intryck):
"Jag förstår er situation, några av mina jägare har stött på vildar som rider på garmar. De är fruktansvärda krigare, bärsärkar utan fruktan med smak för blod. Även jag ser faran i att ha ett monster som leder vildar mot oss så nära. När tiden är inne och ni marscherar så kommer jag och mina agroter strida vid er sida".

Jhoran (om spelarna gör eller har gjort ett negativt intryck):
"Jag förstår er situation, några av mina jägare har stött på vildar som rider på garmar. De är fruktansvärda krigare, bärsärkar utan fruktan med smak för blod. Även jag ser faran i att ha ett monster som leder vildar mot oss så nära. Jag behöver dock mina agroter här, jag vill inte att mina byar ska falla under någon Garmkonung. Men när ni väl ska samla hären mot denna Garmkonung så sänder jag några av mina agroter".
(När hären väl samlas så kommer Jhoran att nästan hånfullt skicka ett halvdussin agroter till Stórmvakt som sina representanter).

Alvskogen
Om rollpersonerna mot förmodan skulle ge sig på resan till alfskogen kommer resan att sluta i besvikelse. När de efter en helvetisk resa genom en meter djup snö under flera dagar kommer till runstenarna så kommer inte Kallikki att släppa in dem, de finner heller inget spår efter alferna. Om rollpersonerna går in i alfernas skog kommer Kallikki att skjuta med sin sammansatta båge på dem för att skrämma tillbaka dem. Alferna vill inte ha något med dem att göra igen och kommer inte att ge sig till känna.

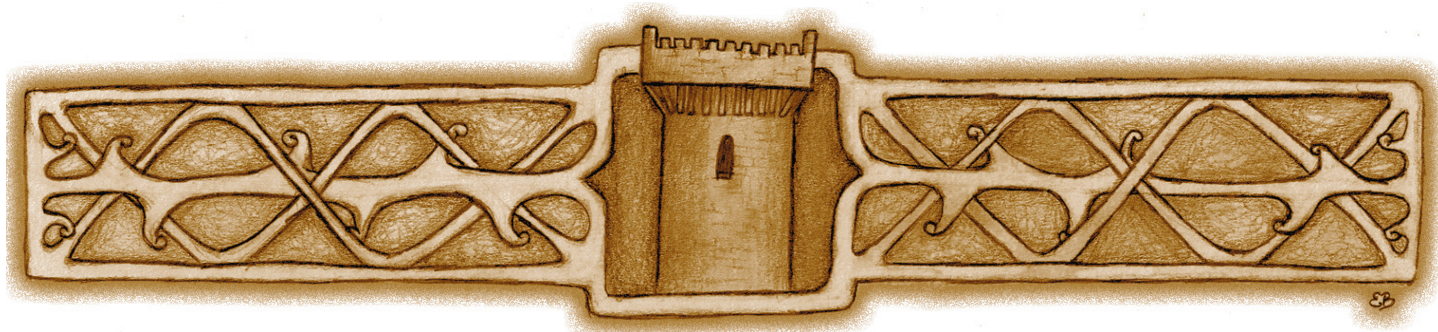
MASTOMANTJÄGAREN

Rollpersonerna finner Torgje Hjam i Stórmvakt och måste övertyga honom att leda dem till Garmkonungens näste efter vintern. Torgje är en skäggig vildländare med bitter uppsyn och dov röst. Han är bitter för att han skulle försöka finna en snabbare väg ner från Isvidda. När han råkade hitta garmkonungens näste blev han bortjagad av garmryttare. Under flykten tvingades han lämna all päls han hade samlat på sig under sommaren och planerade att sälja över vintern. Han är nu fattig och har knappt råd med mjödet han dränker sina sorger i. Han kan dock övertalas att leda en här till garmkonungens näste om han får bra betalt (minst 50 silvermynt) och husrum över vintern.

TORGJE HJAM

Bakom sitt mörka rufsiga hår och skägg döljs ett bittert och ärrat ansike. Torgje är född i Vildland som son till en känd mastomantjägare och det stod tidigt klart att Torgje skulle gå i sin fars fotspår. Han har sedan barnsben levt i Svartlidens mörker och Isviddas kyla, han har överlevt vintrarna i Isvidda och skådat hrimtursarnas borgar av is. De senaste åren har han befunnit sig i området norr om Minjahura och jagat mastomanter och andra större djur. För ett år sedan upptäckte han Garmkonungens näste i norra Minjahura, han tvingades fly från garmarna som vaktade området och tvingades överge sin senast fällda mastomant. Han flydde till Dalsmyren där han spenderat sin tid till och från det senaste året innan han begav sig till Stórmvakt.





TORGJE HJAM

Roll: Guide till garmkonungens näste.
Ras: Människa (stormländare).
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Viljestark +4, Motståndskraftig +4, Obehaglig -1.

Kroppspoäng: 26.
Kroppsdelspoäng: Huvud 13, Höger arm 13, Vänster arm 13, Bröstkorg 26, Mage 17, Höger ben 17, Vänster ben 17.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Kulturkännedom (mittland) FV 9, Geografi (mittland) FV 6, Geografi (nhoordland) FV 16, Handel FV 12, Strid FV 12, Tala (röna) FV 8, Tala (vrok) FV 9, Växt- och djurliv (nhoordland) FV 12, ÖVerlevnad (skogslandskap) FV 16.
Fördjupningar: Kampvana, Holmgång, Vapenbärare (stångvapen), Lägerfinnare, Lägerbyggare, Vildmarksvana, Vildmarksman, Artjägare (mastomant), Garvare, Spårare, Spå väder.
Förmågor: Inga.

Holmgång: 17 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 17 stridspoäng.
5 poäng låsta till stångvapen.

Utrustning:
Jaktspjut, skada 1T10 (ÖP 9-10).
Skalm, skada 1T10 (ÖP 10).
Pälsrustning, RV 2.

GARMVINTERN

Elden sprakade och spottade gnistor runt sig när Chall lade ytterligare ett vedträ på brasan. Vedträt av gran som legat och torkat sedan karavanen anlände till Minjahura fattade snabbt eld och spred sin ljuva värme i rummet. Chall drog åt sin pälsmantel och huttrade medan han värmde händerna över elden. Valhinja satt till synes i trans bredvid elden, hans blinda blick stirrade in mot värmen. Det hade tagit en tid innan Chall vant sig med den blinde Valhinja vars ögon alltid var täckta av bindor. Detta till trots så visste Chall att Valhinja såg, med vitnernas välsignelse. Chall lutade sig tillbaka i den pälstäckta fåtöljen och plockade upp sin mugg med varmt kryddvin och tog sig en klunk. Han tittade över muggen mot den tysta alfen. Valhinja vred lätt på huvudet och Chall fick för en kort stund känslan av att deras blickar möttes, trots att Valhinja var blind. Efter en kort tystnad brast Valhinjas bistra ansikte upp i ett leende, vilket också fick Chall att le. Valhinja tog upp sin mugg från golvet och de skålade. Sprakandet från elden överröstades av Challs skrockande. Utanför ven vinden och snön föll från himlen.

Vintern kommer till Minjahura och Chall bestämmer att de ska ta vintern på sig för att noga planera anfallet mot Garmkonungen och dennes näste. På grund av den enorma mängden snö som vräker ner från himlen och de ständiga iakttagelserna av garmar och garmryttare som lurkar utanför byarna får folket i Minjahura att för all framtid kalla denna vinter för garmvintern. Ett ont minne av en tid med stora faror som aldrig borde varit.

GAVEGANDS FÖDELSE

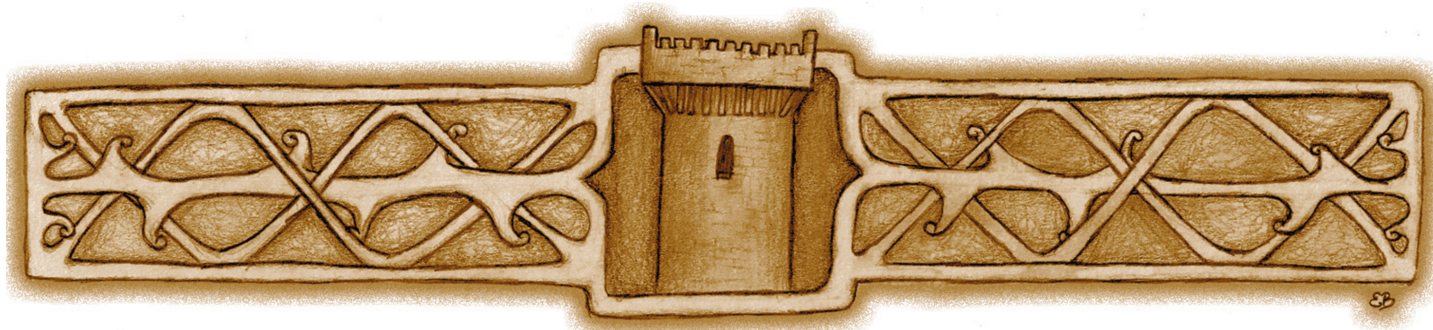
Marcin Hlom har under hela sin tid i Stórmvakt retat sig på alla som inte är nidendomstroende. Hans fanatism och galenskap resulterar i att han en kväll i början på vintern föder idén om att skapa ett nytt samhälle, väster om Stórmvakt och närmare sjön. Han drömmer om ett område där endast nidendomstroende och konverterade får leva. Tillsammans med sin närmaste vän, rortväktaren Rende så planerar de en flytt från Stórmvakt. Marcin övertygar ungefär hälften av de troende virannerna att följa med. Han kommer att försöka övertala de rollpersoner som är gavetroende. Marcin har under tiden i Stórmvakt blivit litet av en ledargestalt över dem som tror på nidendomen. Detta använder han i sin propaganda, även om rollpersonerna har fritt val om de vill följa med eller inte så insisterar Marcin på att de ska det och han kommer att bli mycket vred om de inte tänker följa med.

En ruggig vinterkväll när snön ligger tung över marken vandrar Marcin och Rende till Chall Kalman och tillkännager att de avser lämna Stórmvakt. De tänker deltaga i kampen mot Garmkonungen men efteråt tänker de förbli självständiga från Stórmvakt. Chall försöker övertyga dem att inte göra detta, utan lycka. När våren kommer till Stórmvakt kommer Marcin och hans anhang att lämna utposten. Det Chall verkligen inte gillar med tanken är att ingen förutom de nidendomstroende får komma till Gavegand.

HÄNDELSER UNDER VINTERN

Långa perioder av garmvintern kommer att vara händelselös. Dock kan spelledaren slänga in en eller flera av dessa händelser för att liva upp det hela.

- Tre garmryttare anfaller Stórmvakt en tidig vintermorgon. Rollpersonerna vaknar av larm utanför, när de kommer ut ser de en mörk pil i den vita marken. När de vänder sig om ser de siluetten av en garm med en ryttare på ryggen. Hirden måsta snabbt samlas och ryttarnas nedgöras. Om någon blir biten, kom ihåg att slå för om de blir ulvsjuka.
- En sen kväll ringer larmet återigen i Stórmvakt, dock är det inga garmryttare denna gång utan eld som är lös. Ett av huset i Stórmvakt har fattat eld. Det är 20% chans (1-4 på 1T20) att det är rollpersonernas hus. Rollpersonerna måste hur som helst hjälpa till i släckningsarbetet. När elden är släkt har hela huset brunnit ner. De som bodde i huset måste hitta ett nytt hus där de kan övervintra. Hur elden uppstod förblir ett mysterium.



ALLIANSENS KRIGARE

Beroende på hur bra rollpersonerna lyckas övertyga de olika byarnas överhuvuden så kommer Challs allians att få tillgång till en varierande mängd stridsmän. Listan nedan visar hur många som finns att tillgå från varje område. Notera att siffrorna kan ha ändrats beroende av rollpersonernas agerande tidigare i kampanjen. Har exempelvis Vastranas skövlats finns inga krigare att hämta i byn till exempel. Samma sak gäller om hirdmän dött i drabbningar med garmryttare, härjare eller vildmän.

Med hirdmän menas personer som är tränade för strid. Oduglingar menar unga, gamla eller trälar som inte är tränade för strid. Notera att det finns andra grupper också, som Jhorans stridsträlar eller Jotgards jägare, dess beskrivs nedan. Alla detaljer har inte skrivits ut för varje grupp, utan detta ska mer ses som riktlinjer. Vill spelledaren modifiera siffror eller utrustningen så är det fritt att göra så.

TILLGÄNGLIGA KRIGARE (antal)	
Vastranas hirdmän	**6**
Vastranas oduglingar	**5**
Dalsmyren hirdmän	**3**
Dalsmyrens odugligar	**4**
Stórmvakts hirdmän	**20**
Stórmvakts oduglingar	**13**
Gavegands väktare	**5**
Braanwalls oduglingar	**3**
Grenheiws hirdmän	**14**
Grenheiws oduglingar	**10**
Jhorans stridsträlar*	**44**
Jotgards jägare	**10**
Totala antalet hirdmän	**92**
Totala antalet oduglingar	**45**

* 24 st från Morklippa, 11 st från Jotgard och 9 st från Hantum.

TYP AV KRIGARE (antal)	
Kavalleri	**19**
Tungt infanteri (hirdmän)	**70**
Lätt infanteri (oduglingar)	**35**
Artelleri (bågskyttar)	**13**

Förutom de krigare som står uppräknade ovan finns även de spelledarpersoner som nämnts i äventyren, såsom Akir, Svenha, Vonkhar, Burldur, Illmankuu, Chall och Valhinja. Dessa är inte inräknade i siffrorna ovan. Att ta med oduglingar är något som Hallbiorn avråder till. Det är onödigt att sända odugliga män utan vana av krig in i döden. Han menar att oduglingarna endast får användas i extrema nödfall. Dock kan några följa med på marschen och agera helare, bärare eller något annat praktiskt.

KRIGARNAS DUGLIGHET

Vastranas hirdmän
Strid FV 8.
Fördjupningar: Kampvana
Utrustning: Stridsyxor, Jaktspjut, Härdat läder.

Vastranas oduglingar
Strid FV 4.
Fördjupningar: -
Utrustning: Handyxor, Dolkar, Tjockt tyg.

Dalsmyrens hirdmän
Strid FV 8.
Fördjupningar: -
Utrustning: Stridsyxor, Jaktbåge, Päls.

Dalsmyrens oduglingar
Strid FV 4.
Fördjupningar: -
Utrustning: Handyxor, Slungor, Tjockt tyg.

Stórmvakts hirdmän
Strid FV 12.
Fördjupningar: Kampvana.
Utrustning: Bredsvärd, Liten sköld, Härdat läder.

Stórmvakts oduglingar
Strid FV 5.
Fördjupningar: -
Utrustning: Handyxor, Tjockt tyg.

Gavgands väktare
Strid FV 12.
Fördjupningar: Kampvana, Vapenbärare, Sköldbärare.
Utrustning: Pendelyxa, Medelstor sköld, Grenhjälm, Ringbrynja, Häst.

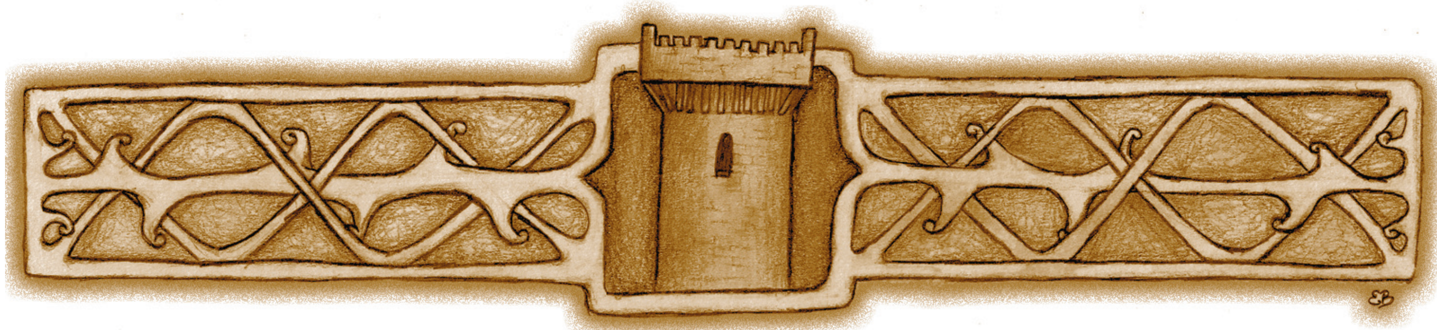
Braanwalls oduglingar
Strid FV 5.
Fördjupningar: -
Utrustning: Träklubbor, Tjockt tyg.

Grenheiws hirdmän
Strid FV 8.
Fördjupningar: Kampvana.
Utrustning: Långspjut, bredsvärd, Liten sköld, Härdat läder, Häst.

Grenheiws oduglingar
Strid FV 5.
Fördjupningar: -
Utrustning: Handyxor, Tjockt tyg.

Jhorans stridsträlar
Strid FV 12.
Fördjupningar: Kampvana, Vapenbärare, Sköldbitare.
Utrustning: Krumsvärd, Medelstor sköld, Metallförstärkt läder.

Jhorans jägare
Strid FV 8.
Fördjupningar: Projektilvapenbärare.
Utrustning: Förstärkt båge, Kortsvärd, Tjockt tyg.



Om någon av rollpersonerna är en smed eller kunnig i vapensmide så kan den kanske hjälpa till med att tillverka vapen och rustningar till de olika hirderna. Tillgången på material är helt upp till spelledaren, dock finns det mer järnmalm att tillgå om Dalsmyren räddades.

Vastranas och Dalsmyrens hird leds av Akir då Dalsmyren inte har någon jämnbra krigare som ledare. Grenheiws hird leds av Svenha. Hallbiorn leder Stórmvakts styrka och Jhoran själv leder sina stridsträlar med hjälp av Ektor och Bragh. Marcin Hlom leder sina beridna rortväktare.

GARMKONUNGENS NÄSTE

Ungefär tre dagsmarscher nordväst ifrån ruinerna av Braanwall ligger en mindre bergskedja vars skugga ligger över denna del av Svartliden. I dessa skogar finns en sänka och där ligger garmkonungens näste.

Sänkan är knappt en kilometer bred från sida till sida. Det finns två ställen man kan ta sig ner i sänkan. I norr finns en trampad väg, det är där garmryttarna rider ut. I söder når skogskanten ända ner till marken, där är det ganska skarp lutning och mycket tall, så det är omöjligt att rida ner men möjligt att ta sig ner för den mossklädda marken till fots. Från öst och väst är det för branta bergsväggar för att man ska kunna ta sig ner. Sänkan omges på alla sidor utom norr av djup och mörk skog.

I sänkan finns ungefär tre dussin tält i olika storlekar där garmkonungens vildmän, troll och gråehjon bor. I en större grotta på den västra sidan bor garmkonungen själv.

När våren till slut kommer till Stórmvakt flyttar viranerna ut. Marcin Hlom leder själv dem till en dunge nära vattnet, där planterar han en helig ek för att välsigna platsen i Gaves namn och byggandet börjar direkt. Samtidigt fortsätter bygget på Stórmvakt. Även härens upprustning fortsätter. Ungefär tre veckor efter våren kommit står alliansens krigare redo. Jhoran leder in sina trupper till Stórmvakt, dagen efter anländer Akir med sin hird. Tre dagar efter kommer ryttarna från Grenheiw. Kriget kan börja.

SLAGET VID SÄNKAN

Hären följer Torgje norrut och når till slut Garmkonungens näste efter ungefär fem dagsmarscher från Dalsmyren. Därefter måste rollpersonerna lista ut hur de anfallet ska gå till. Hallbiorn och Jhoran arbetar fram en plan men den kan modifieras om någon rollperson är van med krig och anfall.

Planen går ut på att alla bågskyttar får börja med att ta sig i skydd på den östra och västra sidan. De som går till fots tar sig genom skogen söderifrån. Jhoran leder ryttarna efter en väg som leder till den norra ingången. När Hallbiorn blåser i sitt horn börjar bågskyttarna att skjuta pilar ner i sänkan medan fotfolket stormar genom skogen. Fotfolket når striden först och skapar oreda under den tiden det tar för ryttarna att ta sig upp och in i lägret.

Nästet bevakas av ett halvdussin bytingar, de har mest fått arbetet för att de inte duger till nåt mer fysiskt krävande. Garmkonungen har aldrig blivit anfallen och förväntar sig inte att någon skulle våga göra det men det skadar nog inte att ha litet bevakning. Bytingarna vandrar en och en runt lägret, på natten har de facklor eller bärbara fyrbål (så att de inte försöker smita från uppgiften). Detta gör att de är enkla att upptäcka nattetid, men lika lätt att upptäcka om de skulle försvinna. Dock har Stórmvakts här en stor fördel i att garmkonungen inte förväntar sig att bli anfallen.

Garmkonungen har efter Trollmästarens manipulation av hans garmryttare förlorat en stor del av sin här. Han har endast 10 garmryttare kvar. Han har dock hela sin styrka med fotkrigare kvar. Den exakta summan troll/vildmän är helt upp till spelledaren att bestämma och modifiera till antalet i Stórmvakts här. Dock borde hären ligga på ungefär åtta dussin, större delen gråtroll, resten vildmän och gråehjon samt ett antal gårdsresar.

Rollpersonernas uppdrag

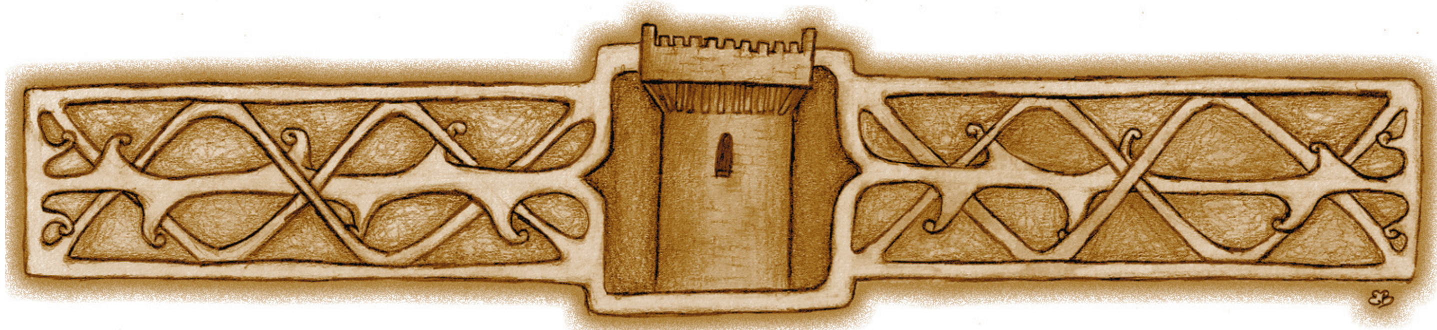
Under ett enskilt möte med Chall, Hallbiorn och Valhinja får rollpersonerna ett mycket speciellt uppdrag. Eftersom stridens utgång i stor del beror på om garmkonungen lever eller inte så är det viktigt att han dräps. Trion anser att rollpersonerna är de mest lämpliga för uppgiften. Valhinja vill följa med rollpersonerna och hjälpa dem med besvärjelser.

Godtar rollpersonerna uppdraget visar Hallbiorn på en karta var garmkonungens grotta är och ber dem att söka sig dit för han finns troligast där.

ÖVERRASKNINGSANFALLET

Det bestäms att anfallet ske i gryningen. Under natten rör sig alliansens trupper i position och inväntar soluppgången. På en given signal (tre korta hornstötar) går alliansen till anfall. Från skogarna i söder störtar infanteriet fram, från norr kommer Jhoran efter vägen instormande med kavalleriet. Bågskyttarna skjuter eldpilar indränkta i olja som tänder eld på fiendens tält.

Ett stort virrvarr uppstår när alliansens krigare drabbar samman med garmkonungen styrkor. En lång och mäktig strid tar sin början. Dock är garmkonungens trupper betydligt mer stridserfarna än alliansens krigare. Det övertag som alliansen hade genom sitt överraskande anfall suddas ut när garmkonungen kommer ut ur sin grotta och skriker ut sina ordrar. Garmkonungen måste omedelbart slås ut.



Rollpersonernas väg till garmkonungen

För att ta sig fram till garmkonungen måste rollpersonerna strida sig fram. På vägen kommer varje rollperson att få mot sig en fiende. När de besegrat fienden kan de hjälpa sina vänner mot de andra fienderna. Valhinja attackeras inte av någon.

1T6 - FIENDER
1: En ulv.
2: En garm.
3: En fotsoldat.
4: En garmryttare till fots.
5: En garmryttare ridande på en garm.
6: Slå två gånger.

När dessa fiender är besegrade väntar striden mot garmkonungen. Den väldige krigaren och går frenetisk till attack mot rollpersonerna och svingar sin mäktiga hammare så att även gudarna skulle bli avundsjuka. Bara om striden går dåligt för rollpersonerna kommer Valhinja att hjälpa till.

Utgången av slaget

Det är tänkt att Stórmvakt och dess allierade ska stå som vinnare i detta slag, framtida äventyr av kampanjen kommer att förutsätta att detta händer. Dock kan det förstöra upplevelsen för spelarna om de känner att striden känns uppgjord. Låt då som spelledare alltid ge intrycket att stridens utgång hänger i luften. Låt spelarna känna sig delaktiga i striden och att dräpandet av garmkonungen är av största vikt för utgången av slaget.

Ett sätt man kan framföra striden på är att beskriva så litet som möjligt för rollpersoner när de befinner sig i stridens hetta, överallt pågår strider i ett virrvarr av rök och förvirring. Försök få spelarna att leva sig in i striden. Låt deras rollpersoner smaka blod i den till synes oändliga våg av troll och vildmän.

SVEKETS ÖGONBLICK

Denna händelse kan inträffa närhelst spelledaren tycker det passar. Helst ska striden ha pågått en bra stund och rollpersonerna har mött garmkonungen i strid.

När Garmkonungen faller till marken flyr större delen av hans krigare. Hallbiorn vrålar i triumf och han leder hirden i en hetsig jakt efter de sista trollen. En känsla av seger sprider sig bland Stórmvakts krigare. Då ropar Valhinja åt rollpersonerna att inte röra Trollhammaren, den är laddad med mörka krafter som han måste driva bort hävdar han. Sedan börjar han mumla något medan han för sina händer över den stora hammaren. Skulle någon rollperson närma sig Valhinja eller ifrågasätta vad han håller på med så anfaller Trollmästaren som bevakat striden i korphamn. Det är dock inte meningen att rollpersonerna ska kunna dräpa Trollmästaren i detta äventyr, inte heller är det meningen att Valhinja ska dö. De båda kommer att återkomma i kommande äventyr.

Trollmästaren går inte att dräpa, inte ens med magiska vapen. Anledningen till detta kommer att förklaras i Blodsband. Dock kan han skadas, även om han inte blöder eller reagerar på smärtan. Han räknas som att ha 25 TKP, när han tar nog med skada för att få en kritisk skada eller får 0 TKP så går han in i korphamn. I korphamn läker han all skada i en hastighet på 5 TKP per runda då han suger i sig vitner från omgivningen.

Trollmästaren kommer inte att slåss i närstrid utan kommer bara att använda sina besvärjelser. Då han är en otroligt mäktig magiker så kan han räknas som att ha FV 20 i Besvärjelsekonst och 200 vitnerpoäng. Han kan alla besvärjelser som han kan tänkas behöva. Han kommer att använda sig av väldigt offensiv magi mot rollpersonerna, som besvärjelsen Eld eller Åskvigg.

Medan rollpersonerna strider mot den övermäktiga Trollmästaren så flyr Valhinja in i skogen och försvinner. Skulle någon ropa på Valhinja så svarar han inte utan springer snabbt vidare. Ögonblicket Valhinja är utom synhåll går Trollmästaren in i korphamn och lämnar slagfältet med ett ljus som närmast skulle beskrivas som om korparna hånskrattade.

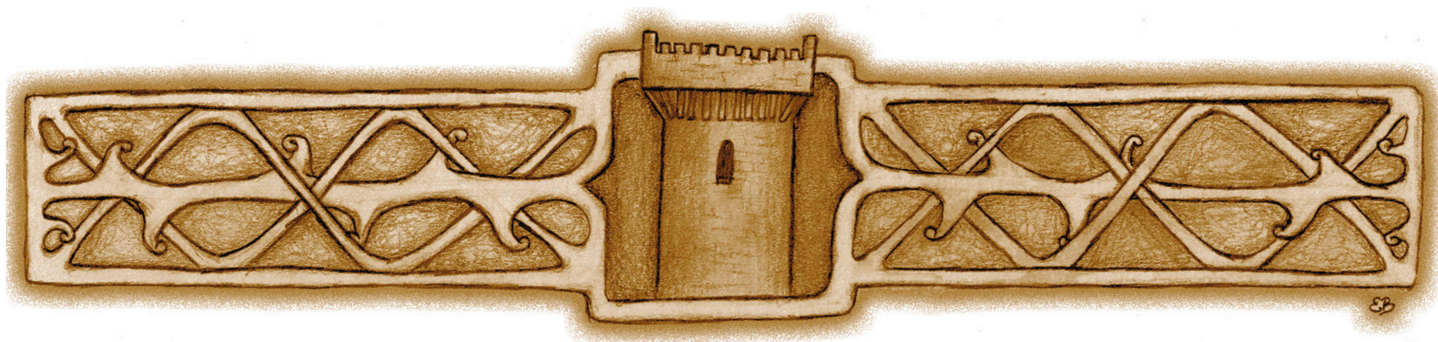
EFTER SLAGET

Efter segern vid sänkan återvänder hären till Stórmvakt. Garmkonungen är besegrad och Minjahura är nu en säker plats för en tid. I Dalsmyren firas det med hjältesång och sorgedrank över de fallna. Chall känner sig dock otroligt sviken efter Valhinjas svek och stannar på sitt rum. Festen pågår till gryningen.

SKÖLDKONUNGEN

Efter striden emot garmkonungen börjar rykten gå om att Stórmvakt och Minjahura behöver en stark ledare. Chall tillsammans med Jhoran och Akir går ut med ett dekret att Minjahura ska styras av en ”Skjoldkongir” (sköldkonung), en stark ledare som skall regera över området. För att låta folken i Minjahura bestämma vem som är värdig så skall varje by skicka två män som bär varsin röst att lägga på den de anser förtjänar att vara skjoldkongir.

Rollpersonerna kan få i uppdrag att bege sig till varje by och be dem utse sina två representanter och be dem samlas vid kumlen nästa fullmåne. Under dessa resor finns en



GARMKONUNGEN

Roll: Fruktad rövarhövding.
Ras: Kungstroll.
Storlek: Hög som en skeppsmast (2 ggr).
Skräckfaktor: 1T5.
Förflyttning: Land 20 meter.
Exc. karaktärsdrag: Trollstark +4, Klipsk +1.

Kroppspoäng: 80*.
Kroppsdelspoäng: Huvud 40, Höger arm 40, Vänster arm 40, Bröstkorg 80, Mage 53, Höger ben 53, Vänster ben 53.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Lönndom FV 12, Strid FV 13, Rörlighet FV 10, Tala (bastjumal) FV 12, Tala (vrok) FV 6, Religion (hamingjes) FV 12, Jakt och Fiske FV 6, Överlevnad (skogslandskap) FV 10.
Fördjupningar: Holmgång, Holmgångsmästare, Extra handling (holmgång), Kamouflage, Rustningsbärare, Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare (tvåhandsfattade krossvapen).
Förmågor: Bergtagning, Illusionstrick, Övertalning, Ulvsjuka**.

Holmgång: 23 stridspoäng, skada 1T10+4.
Beväpnad strid: 23 stridspoäng.
5 poäng låsta till tvåhandsfattade krossvapen.
(fördelar sina stridspoäng på 2 spelrundor).

Utrustning:
Trollhammaren (se nedan).
Blandad rustning, RV 3.

* Den höga kroppspoängen förklaras med att garmkonungen har ätit trollsoppa.

** Garmkonungen kan när han vill förvandla sig till en ulvbest.

Trollhammaren (Maankrossir)

Vapengrupp: Tvåhandsfattade krossvapen.
Material: Järn. **Brytvärde:** 20. **Stridshandlingar:** 2.
Initiativmodifikation: +4. **Skada:** 1T10 (ÖP 7-10) +3.
Övrigt: Den som bär trollhammaren får även +10 gudapoäng (hamingjes per dag).

ULVAR

Ras: Ulv.
Storlek: Något större än knähög (1/2 ggr).
Förflyttning: Land 20 meter.
Skräckfaktor: Ingen.
Exc. karaktärsdrag: Graciös +4.

Kroppspoäng: 16.
Kroppsdelspoäng: Huvud 8, Kropp 16, Fyra ben 8.
Träfftabell: 1-4 Huvud, 5-6 Höger framben, 7-8 Vänster framben, 9-14 Kropp, 15-17 Höger bakben, 18-20 Vänster bakben.

Färdigheter: Strid FV 13.
Fördjupningar: Bett [antal handlingar (nivå I), skada (nivå III)].
Klor [antal handlingar (nivå II), skada (nivå I)].
Naturlig strid (nivå III).
Förmågor: Hoppattack, Fyrfota förflyttning.

Naturlig strid: 28 stridspoäng.
Skademodifikation: 0.
Bett, skada 1T10 (ÖP 10).
Klo, skada 1T5.

GARMRYTTARE

Roll: Fruktade härjare.
Ras: Troll, halvtroll eller vildmän.
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 10 meter.
Exc. karaktärsdrag: Trollstark +4, Korkad -2.

Kroppspoäng: 30.
Kroppsdelspoäng: Huvud 15, Höger arm 15, Vänster arm15, Bröstkorg 30, Mage 20, Höger ben 20, Vänster ben 20.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.

Färdigheter: Strid FV 10, Jakt och Fiske FV 6, Riddjur FV 8.
Fördjupningar: Holmgång, Kampvana, Vapenbärare (stångvapen, Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Projektilvapenbärare (pilbågar), Sköldbärare, Beriden strid, Ryttare, Ryttarskytt.
Förmågor: Troll och halvtroll har nattsyn.

Holmgång: 15 stridspoäng, skada 1T5+4.
Beväpnad strid: 15 stridspoäng.
5 poäng låsta till stångvapen.
5 poäng låsta till enhandsfattade svärd.
5 poäng låsta till pilbågar.
5 poäng låsta till sköldar.

Utrustning:
Jaktspjut, skada 1T10 (ÖP 9-10) +4.
Krumsvärd, skada 1T10 (ÖP 10) +4.
Jaktbåge, skada 1T10 (ÖP 10).
Liten sköld
Pälsrustning, RV 2.

GARMAR

Ras: Garm.
Storlek: Stor som en mindre oxe (3 ggr).
Förflyttning: Land 36 meter.
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 10).
Exc. karaktärsdrag: Trollstark +4, Graciös +4.

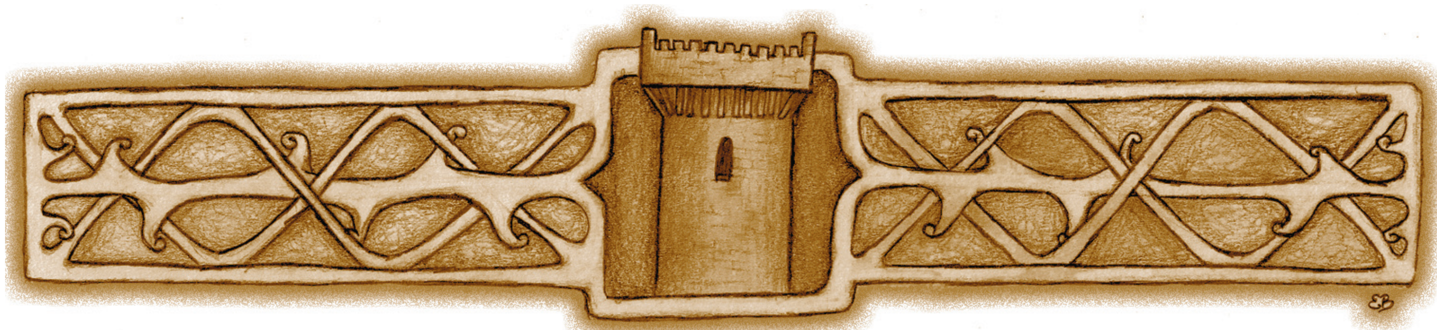
Kroppspoäng: 64.
Kroppsdelspoäng: Huvud 32, Kropp 64, Fyra ben 32.
Träfftabell: 1-4 Huvud, 5-6 Höger framben, 7-8 Vänster framben, 9-14 Kropp, 15-17 Höger bakben, 18-20 Vänster bakben.

Färdigheter: Strid FV 14.
Fördjupningar: Bett [antal handlingar (nivå I), skada (nivå VI)].
Klor [antal handlingar (nivå II), skada (nivå IV)].
Naturlig strid (nivå V).
Förmågor: Hoppattack, Fyrfota förflyttning, Ulvsjuka.

Naturlig strid: 39 stridspoäng.
(fördelar sina stridspoäng på 2 spelrundor).
Skademodifikation: +4.
Bett, skada 1T10 (ÖP 7-10) +4.
Klo, skada 1T10 (ÖP 9-10) +4.

FOTSOLDATER

Garmkonunens fotsoldater består av gråtroll, vildmän, gråehjon och några gårdsresar. Använd värden och färdigheter för gråtroll (trudvangs stigar sidan 138) och vildmän (trudvangs stigar, sidan 147). Dessa krigare är modiga i antal men flyr om striden börjar gå allt för dåligt.



risk att de överlevande trollen eller vildmännen fortfarande driver runt i området och anfaller resande.

Tidigt sprids rykten om att det finns två kandidater till rollen som skjoldkongir, Chall och Jhoran. Marcin Hlom kräver att om det skulle bli oavgjort i omröstningen så skall det bli strid om vem som ska bli skjoldkongir. Detta oroar Chall då han inte har en chans emot Jhoran i strid. Chall kommer att berätta för sina vänner att han fruktar att han kommer att behöva överlämna makten i Stórmvakt till Jhoran. Han kommer att berätta att även om han ser Jhoran som en stark och värdig ledare så vill han inte förlora makten över sin dröm, den var ju han som startade allt med sin dröm om Stórmvakt.

Tinget

Trälarna bar fram två större block sten från stenbrottet och Jhoran undersökte båda. De båda var formade olika och Jhoran övervägde vilken som skulle passa bäst till grunden på hans nya borg. En träl, stenbyggare till yrket gav honom råd och efter dessa råd valde Jhoran en av dem. Trälarna vandrade iväg med nya order. Jhoran följde dem med blicken tills två stridsträlar till häst red in genom porten, det var tid att bege sig till tinget. Stridsträlarna log och skrockade när de kallade Jhoran för skjoldkongir, övertygade om att det var Jhoran som skulle bli detta. Jhoran svarade inte med annat än ett leende, han hade andra planer.

Notera att denna del förutsätter att rollpersonerna har räddat de olika byarna i Den sovande kungen och Dalsmyrens vrede. Skulle det vara så att de inte lyckats så får spelledaren ändra i denna del så det passar dennes kampanj.

En månad senare hålls ett ting vid de gamla kumlen. Ungefär femtio personer från de olika byarna samlas vid ett större vindskydd som byggts. En stor eld har gjorts upp och ett större antal pallar har förts dit för de som vill sitta. Ealgae har valts som den som ska hålla i omröstningen och agera domare. Chall sitter nervös och funderar över hur han skulle klara att bli av med makten över sin skapelse. Han har valt Burldur och Hallbiorn som representanter från Stórmvakt. Jhoran, flankerad av sina vasaller och stridsträlar ser lugn ut, han är iklädd sin rustning och vid hans sida hänger ett slagsvärd. Marcin Hlom står och talar med Jhoran, övertygad om att han kommer vara en bättre ledare än Chall. Marcin har fått för sig att Jhoran kommer återvända till Gave efter att ha blivit vald till skjoldkongir. De andra representanterna verkar oroliga, osäkra på framtiden.

Ealgae startar tinget genom att knacka med sin stav på en trumma som Burldur äger. Han inleder med att berätta vad som kommer hända, att varje by ska skicka fram de två valda att föra deras talan. Skulle samma person få lika många röster så kommer det avgöras med strid, om striden blir på liv eller död får de stridande bestämma. När han hör detta stryker Chall handen nervöst genom sitt hår och börjar svettas. Jhoran ser lugn ut, vad ingen förutom han vet är att han inte tänker rösta på sig själv, utan på Chall. Han ser hellre att Chall får styra och leda uppbyggnaden av Minjahura, han planerar att i framtiden kanske ta över Stórmvakt. Dock inte nu, han tänker bida sin tid.

Ealgae kallar upp varje bys representanter genom att kalla dem med byns namn. Varje par med representanter går upp till elden, och berättar vem de lägger sina röster på. Nedan följer vilka som är representanter och vilka de röstar på.

OMRÖSTNINGEN

Dalsmyren
Valliolf och Hergalt. Båda röstar på Chall.

Gavegand
Marcin och Rende. Båda röstar på Jhoran med breda leenden. Marcin lägger kaxigt till att han röstade på den "som förtjänade det mest". Ealgae ropar ut att ställningar är två röster mot två.

Stórmvakt
Hallbiorn och Burldur. Båda röstar på Chall utan att sväva ut.

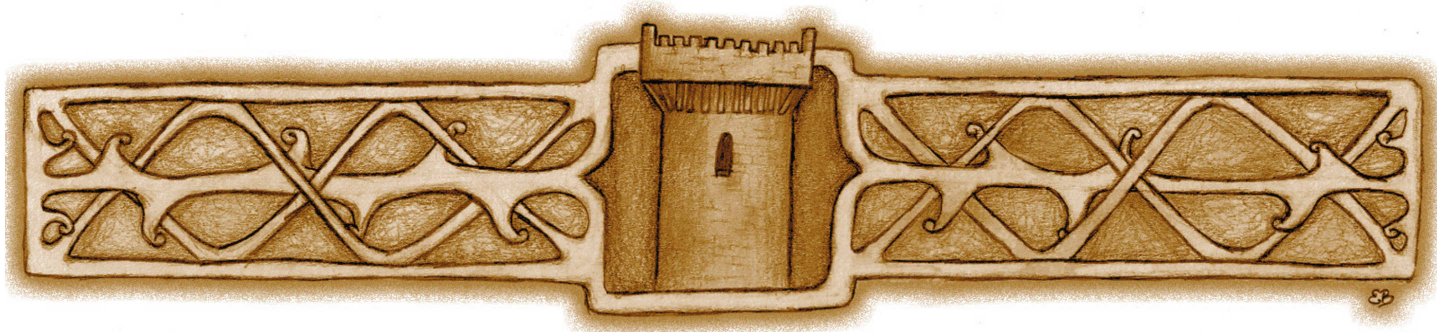
Vastranas
Akir och Vonkhar. Båda lägger sina på Chall, Akir blänger surt på Marcin.

Jotgard
Ektor och Unker. Båda röstar på Jhoran. Chall lägger ansiktet i sina händer, han kan knappt kontrollera sig längre, tårarna kommer närmare och närmare. Han hade haft en svag förhoppning att någon av byarna runt Morklippa skulle rösta på honom. Ealgae ropar ut att ställningen är sex röster för Chall och fyra röster för Jhoran och det enda som har kvar att rösta är de två Jhoran fästena Morklippa och Hamtum.

Morklippa
Jhoran och Onter. Onter röstar med myndig stämma på Jhoran, och kallar honom Stórmvakts blivande skjoldkongir. Jhoran ställer sig upp, ser ut över församlingen. Sedan lägger han med myndigare stämma sin röst på Chall. Alla församlade blir chockade. Ingen förutom Jhoran visste att detta skulle ske. Ställningen är nu 7-5 till Challs fördel.

Hamtum
Bragh och Yngle, en ful stridsträl med skelande ögon. Bragh blir mållös, han vet inte vad han ska göra. Han tänkte rösta på Jhoran då han trott det varit självklart att det var han som skulle bli vald, men när Jhoran själv röstade på Chall så vet han inte vad han ska ta sig till. Han tittar ut över församlingen, svettandes och tungt andandes. Han sväljer djupt och lägger sin röst på Chall. Yngle gör detsamma efter att ha varit konfunderad en kort stund. Chall vinner omröstningen med 9 röster mot 5.

Chall hoppar upp från pallen, glädjetårar rinner från hans kinder när han omfamnas av Hallbiorn och Ilmankuu. Marcin Hlom tappar sin haka till marken. Alla som hoppades på Chall som skjoldkongir jublar. Jhoran ser nöjd ut, Ektor och de flesta andra i deras följe ser väldigt förvånade ut över sin ledares oväntade val.



Ealgae påkallar uppmärksamheten och proklamerar Chall Kalman som den förste skjoldkongir över hela Minjahura. Jubel följer och de flesta vill fram och gratulera Chall till segern samtidigt som Marcin Hlom stormar därifrån. Minjahura är för tillfället en säker plats med en rättmätig ledare som kommer leda alla som bor där under flera år av lycka och tillväxt.

Några dagar senare hålls i Stórmvakt den första vigseln i Minjahura sedan Stórmvakt grundades. En underbar sommardag vigs bonden Uvar och Aynas syster Hjordis som båda fann varandra under vintern. Skjoldkongir Chall Kalman välsignar dem och önskar dem en ljus framtid. Vid vigseln finns rollpersonerna och de flesta spelledarpersoner samlade för att önska paret lycka och välgång. Efter vigseln hålls en stor fest i den nybyggda ölstuga som upprättats. Alla är lyckliga och Ealgae står för underhållningen med sånger och kväden från Trudvangs alla hörn.

EFTERSPEL

Med denna lyckliga fest slutar Ödesbarn, den första delen i kampanjen Askhöst. Nästa del heter också Askhöst där skuggor från det förflutna återvänder och Chall Kalman tillsammans med hans skötebarn åter hamnar i fara. Dock är detta en helt annan saga.

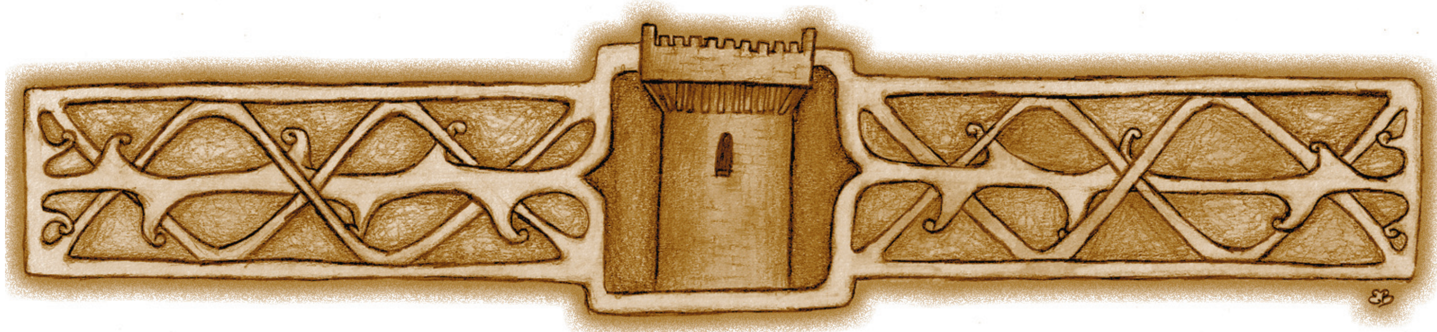
Valhinja skådade ut över Minjahura, platsen som en gång varit hans hem. Nu hatade han det mer än han hatade någonting annat. Hatet brände i honom likt den eld han önskade kunde sluka Minjahura. Hämnden skulle bli hans, och hämnden skulle bli fruktansvärd. Han hörde ljudet av tunga fotsteg och korpars vingslag. Grashnack kom upp bredvid honom, Trollhammarn hängde på det väldiga gråehjonets rygg. Korparna flög ett varv över de två innan de landade och materialiserades till Trollmästaren bredvid dem. De tre såg ut över Minjahura, långt borta såg och hörde de festens larm. – Ska vi röra på oss, frågade Grashnack. Valhinja nickade lugnt. Med bestämda steg vandrade de tre in i Svartlidens mörker som omslöt dem. Någonstans hördes ljudet av korpar...

ÄVENTYRSPOÄNG

Efter att rollpersonerna besegrat garmkonungen och Chall valts till sköldkonung är det dags för nya äventyrspoäng. Här följer några parametrar att följa. Spelledaren ska också känna sig fri att lägga till eller dra av äventyrspoäng beroende på de olika rollpersonernas insats.

ÄVENTYRSPOÄNG	
Rollpersonerna överlämnar Gwydions halsband till Eowald	**5 ÄP**
Rollpersonerna tar sig levande till kung Fregils borgruin	**5 ÄP**
Rollpersonerna lyckas väcka kung Fregils	**5 ÄP**
Rollpersonerna lyckas övertyga kringliggande byar att hjälpa Stórmvakt mot garmkonungen	**10 ÄP**
Rollpersonernas besegrar garmkonungen	**15 ÄP**
För varje dräpt garm och garmryttare	**1 ÄP**
Gott rollspelande	**5-10 ÄP**
Kampanjbonus (utdelas bara till rollpersoner som deltog i alla fyra deläventyr).	**10 ÄP**

SLUT PÅ DEL 4



Epilog

Här följer en genomgång av vad som händer under de tio år som passerar innan nästa del i kampanjen Askhöst, den som kallas just Askhöst, tar vid. Här finns förslag som spelledaren kan väva ut till äventyr som rollpersonerna kan hålla sig upptagna med tills nästa del hinner bli klart. Det finns också förslag på hur man kan väva in tidigare publicerade äventyr i kampanjen. Varje år kommer att beskrivas med en större händelser som rollpersonerna kan involveras i och också hur vädret kan vara. Vill spelledaren själv bestämma vädret så kan denna göra detta, detta är endast riktlinjer.

TIDSLINJE

Denna tidslinje spänner sig över de närmaste tio åren.

År 1.

Torgje Hjam återvänder från de norra jaktmarkerna. Han berättar att en evig vinter har lagt sig över Nordfrosts slättland och korpikallaalferna som lever där kallar på hjälp. Om rollpersonerna beslutar sig för att hjälpa alferna är detta inledningen till äventyret Svartgom (från Medusa Games).

År 2.

Vintern är mild och våren kommer tidigt för att bli lätt regning. Sommaren är lång och bönderna kan arbeta bra hela sommaren och bära en rik skörd inför vintern. Uvar tillsammans med några andra bönder flyttar till en plats norr om Vastranas, de döper platsen till Totra. De börjar frakta timmer nerför älven till Vastranas. Braanwall börjar också att återuppbyggas.

År 3.

Vintern är liksom året innan mild men lång, våren kommer senare och är kort. Sommaren är molnig och hösten kommer långsamt. Hreigir etablerar en handelsrutt mellan Morklippa och Vastranas, han och hans trälar fraktar varor mot en mindre kostnad. Under sommaren början han även frakta varor med vagn till Dalsmyren. Chall vigs med den undersköna Milchálla av Baldrsviik. Ealgae lämnar Stórmvakt för att resa till Majnjord.

År 4.

Vintern är kall och lång, våren börjar väldigt sent. Sommaren är kort och många skördar går om intet när vintern kommer efter en väldigt kort höst. Chall tvingas ta sig ner till Grenheiw och Dranvelte för att inskaffa mat åt de svältande. Hergalt avlider och sorgen är stor i Dalsmyren. Chall och Milchálla får tvillingar som döps till Hergalt och Dwiha.

År 5.

Efter en kall vinter kommer en mild vår och en varm sommar. Stórmvakt återhämtar sig sakta ifrån vinterns svält. Hreigir kommer överens med Marcin Hlom om att bedriva handel mellan Gavgand och Stórmvakt och blir den första icke-nidendomstroende som får komma till Gavgand. En till kvarn byggs i Vastranas och nya fält anläggs. Morklippas huvudbyggnad är nu ombyggd helt i sten med fem vakttorn.

År 6.

En kall vinter följs av en torr vår och en regning sommar. Från Vortland kommer stormannen Vretulf Gramme och bygger den stora gården Vretas en halv dagsmarsch norr om Stórmvakt. Han för med sig sina tre söner som är skickliga bronssmeder och sina döttrar som är skickliga sömmerskor. Hreigir börjar sälja Vretulfs varor mot en del av vinsten, detta gör dem båda rika. Chall och Milchálla får en dotter som döps till Elohna.

År 7.

Obarmhärtig vinter men våren kommer tidigt som räddning. Ulvar blir vanligare och jägare anfalls flera gånger. En stam med skogstroll slår sig ner söder som Stórmvakt. De drivs bort av hirden.

År 8.

Mild vinter, regnig vår, regnig sommar och hösten kommer snabbt. Under sommaren kommer en stam på ca tre dussin aruki från Vildland. De bosätter sig mellan Hamtum och Stórmvakt. Efter att ha stött ihop med Jhorans stridträlar några gånger sluts fred mellan dem och övriga Minjahura.

År 9.

Mild och kort vinter men väldigt lång vår, sommaren kommer sent men är lång. Ealgae återkommer från Majnjord.

År 10.

Lång höst och kall vinter med många snöstormar. Våren kommer sakta men säkert och sommaren är värmande.